平成元年7月7日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第5巻第12号（通巻82号）

DISK WRITER

ディスクライター

書き換えゲーム全カタログ

★近ごろゲームがつまらない
買いたいけど先立つものがない
そんなファミコンユーザーに贈る

今だから注目！の500えんゲームの数々

全156本

DISK WRITER

ディスク　ライター

書き換えゲーム全カタログ

ファミリーコンピュータ Magazine

No.12特別付録①

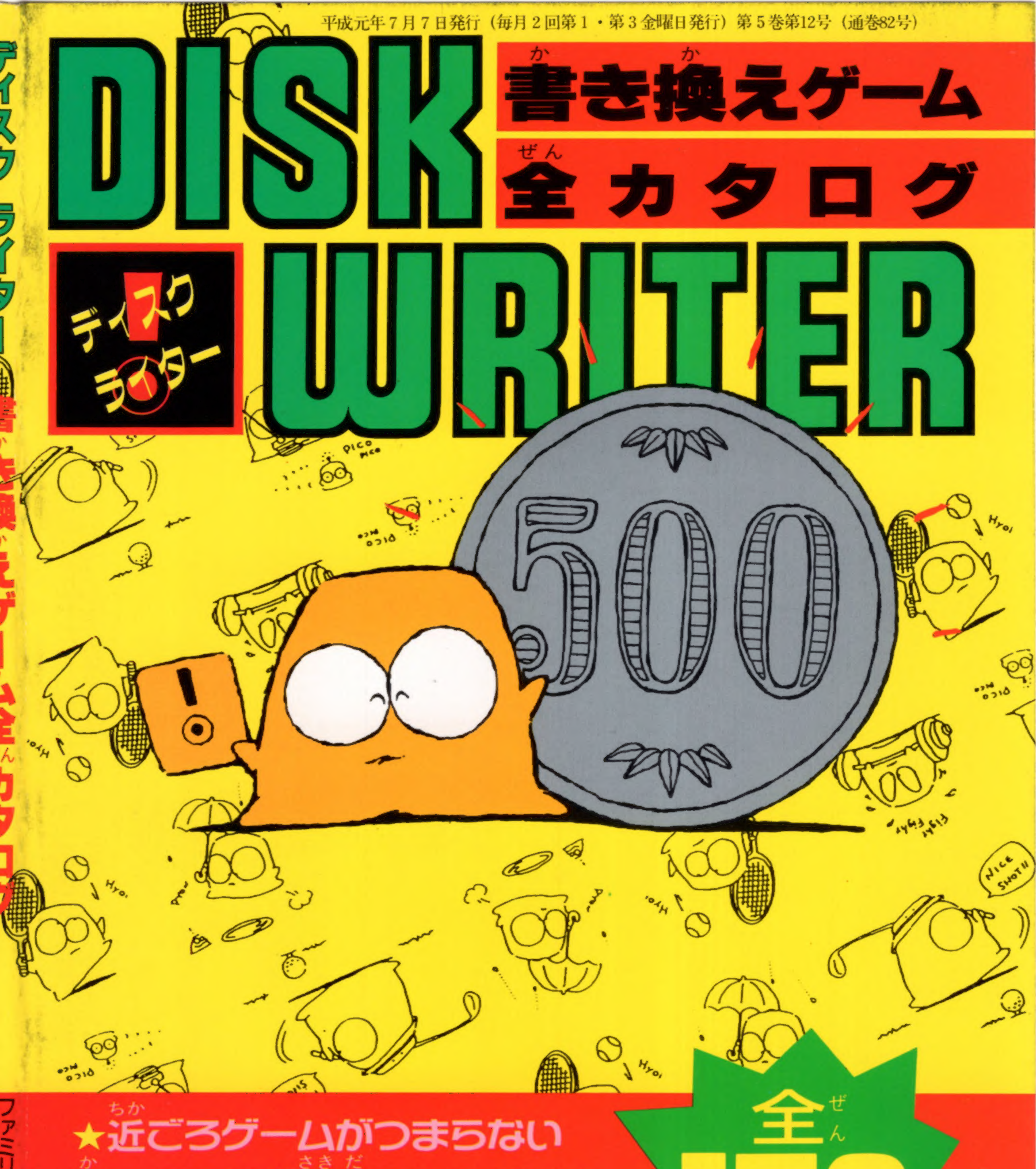
ディスクライター
DISK WRITER
書き換えゲーム全カタログ
No.12特別付録①

平成元年7月7日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第5巻第12号（通巻82号）

DISK WRITER

ディスクライター

書き換えゲーム全カタログ



★近ごろゲームがつまらない
買いたいけど先立つものがない
そんなファミコンユーザーに贈る

今だから注目！の500えゲーム

全156本

ファミリーコンピュータ マガジン

ディスクカタログ・データの見かた

完全無欠のオールカタログ！　もちろん買う時のためのデータも大充実となっているぞ。各ゲームのいろんなデータがひと目でわかる永久保存版カタログ。キミのゲームライブラリーをより豊富にするため活用してくれ。

ジャンル
ゲームジャンル。分類の基本となる

ゲーム名
ここにそのゲームの題名があるぞ！

ディスクタイプ
片面か両面かと、色の区別がここで

メーカー・発売日
発売日は製品の発売日。書き換え専用のものはその開始日

販売・書き換え実績
人気の目安となる実売数だ。データが不明のものについては省略されているので注意

ゲームの紹介
ゲームの内容を詳しく紹介。もちろん画面写真だってふんだんに収録しているぞ！

アクション
謎の村雨城

両面

任天堂
'86年4月14日発売

販売　61万個
書き換え　15万回

大人気アクションゲームII

ディスクシステム初のアクションゲーム。
主人公〝鷹丸〟を操り、5つの道中と5つの城をクリアし、5つの謎の玉を集めて〝ムラサメ〟を倒すことが目的。道中は、草原、森、河原、岩山、町などで構成されていて、〝鷹丸〟をパワーアップしてくれるアイテムが隠されている。
〝鷹丸〟をうまくパワーアップさせることが、ゲームクリアのカギ。超ムズカシのゲームだ。

○忍者が登場したぞ!!

○落ちるとミスになるんだ

○城の中は慎重に進もう

○ボスを倒すと謎の玉が

ゲーム通信簿	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	17.52
	3.74	3.73	3.22	3.33	3.50		

ゲーム通信簿
86年度から現在までの間に集計された読者のみんなによる評価がコレだ。何百人という人の目による結果なんだ

各要素の評価
キャラクタ→キャラの動きやかわいさなど
音楽→BGMや効果音の出きばえの評価
操作性→ゲームのキャラは動かしやすいか
熱中度→ゲームにどれくらいのめりこめるか
オリジナリティ→ゲームに斬新性があるか

総合評価
そしてこれが総合評価。満点は25点。15点以上ならまずまずオススメゲームといったところ。ぜひ参考にして欲しい

ディスクの書き換え料は「帰って来たマリオ…」を除きオール500円なので、お買い得度についての評価は割愛。評価の時とは値段が変わっているからね。巻末には便利なさくいんも用意してあるから、そっちからながめてみるのもいいかもしれないね。

DISK WRITER

書き換えゲーム全カタログ

INDEX

アクションゲーム……4
全47本

ロールプレイングゲーム…28
全16本

アドベンチャーゲーム……38
全14本

シューティングゲーム……50
全16本

スポーツゲーム……58
全26本

パズルゲーム……73
全8本

シミュレーションゲーム…78
全6本

バラエティ……81
全8本

その他のゲーム……84
全12本

E.T.C.……91
全3本

アクション

悪魔城ドラキュラ

両面

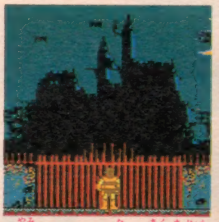
コナミ
'86年9月26日発売

販売 — 万個
書き換え — 万回

コナミ・ディスク第1弾!!

マップの広さや膨大な面数を売りものにするゲームの多い中、背景のち密さ、キャラクタのリアルさに重点をおいて作られたのがこの『悪魔城ドラキュラ』だ。

横スクロールのホラー・アクションゲームで、主人公シモンの武器は不思議な力を秘めたムチ。このムチと、ゲーム中に手に入るアイテムを駆使してドラキュラを倒すのが目的だ。シモンの操作性も非常によく、ゲームの展開もスリル満点なのだが、後半のステージの難易度が少々高すぎるかもしれない。



○闇にそびえ立つ悪魔城

○シモン・ベルモンド見参

○ムチの攻撃力、長さは2段階にアップする

基本はムチ!!でもアイテムなしでは先がキツイ!!

シモンを助ける各種のアイテム。これらの性質をよく理解しておかないと、このゲームを終わらせることはまず不可能だ。

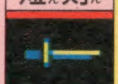
○オノで、離れた敵を頭上から攻めろ

○聖水で下方の敵をまき込めば大量得点

○連射パネル出現。確実に取っておこう

○十字架は3連射で防御にも使えるぞ

短剣



○攻撃アイテム中一番弱い

オノ

○放物線を描いて飛ぶ

聖水

○邪悪な敵を焼き尽くす

これは貴重品!!

○唯一の体力回復アイテム、肉だ

○一定時間無敵になれる薬の入ったビン

十字架

○敵を貫通するブーメラン

時計

○敵の動きを止められる

連射

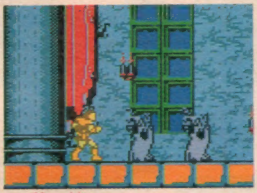
○アイテムを連射できる

©KONAMI

キャラも背景も凝りに凝った全6面だ!!

ステージ1

まずは腕だめし。シモンの操作を確実に覚えておこう。途中の地下室を抜けたら、吸血コウモリと対決だ。



●敵も弱いから、ビシバシ倒して進もう

●こうなってしまうと手がつけられない

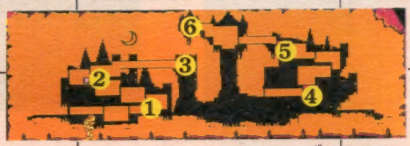
地下洞窟から始まるこのステージの強敵はせむし男とホワイトドラゴン。敵の混合攻撃も強力だ。

ステージ2

●一度触れたら死んでしまうつり天井

いたい!!

つり天井や床の穴などワナが多くなってくる。タイミングのよいジャンプと攻撃で切り抜けよう。



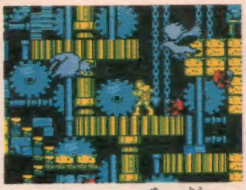
ここまでくると、もう絶対にミスは許されない、ゲーム中屈指の難所。すべてのテクニックが試される。

●こいつの強さはハンパじゃない!!

ステージ3

多彩な敵の攻撃がキビシイ。いよいよ『ドラキュラ』の本領発揮。攻撃アイテムの選択が重要なポイント。

●固い上に弾まで撃ってくる骨柱、強い



●時計台の攻防。最後にして最大の難関

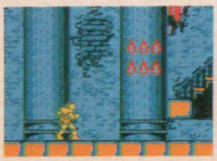
ドラキュラの住む塔へと続く橋、そして時計台と、息をもつかせぬ展開が待っている。ラストは近い!!

ステージ4

ボスを倒して先へ進もう

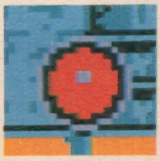
各ステージの最後には、ホラー映画でおなじみの怪物がいて、さまざまな攻撃方法を用いてシモンに襲いかかってくる。

ステージ5



●やった!!一面のボスをやっつけた

ステージ6



●この玉を6つ手にいれるんだ

果たして君はドラキュラを倒せるか?

ゲーム通信簿	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
	3.25	4.43	4.35	4.35	4.27		20.65

アクション

夢工場ドキドキパニック

両面

フジテレビ
'87年7月10日発売

販売 29万個
書き換え 32万回

ピキとポキを助けるために家族全員で戦おう

『スーパーマリオ』のスタッフが、フジサンケイグループの主催した夢工場とタイアップして制作したアクションゲーム。地面にはえている野菜を引き抜いて敵に投げつけるといったものだ。けっこう何でも引き抜けるところがスゴかった。

●連れ去られてしまう

●家族全員で助けよう

イマジン

●ジャンプ力もあり、走るスピードも速いぞ

リーナ

●足は遅いが、ジャンプ中に空中歩行できる

パパ

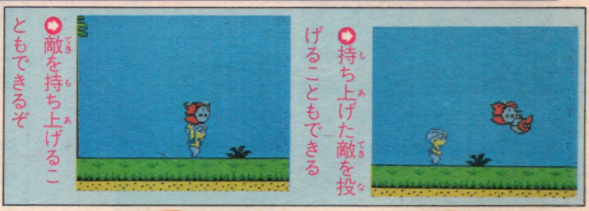
●ジャンプ力はないが最もパワーがあるぞ

ママ

●スロージャンプで遠くまで飛べるぞ

野菜を抜いて投げて敵をやっつけよう

イマジンくんたちの攻撃方法は、あちこちに生えている野菜を引き抜いて投げること。これで敵をやっつけていこう。敵も持ち上げられるぞ。



●敵を持ち上げることもできるぞ

●持ち上げた敵を投げることもできる

●そこらへんに生えている野菜の上でⒷボタンを押すと…

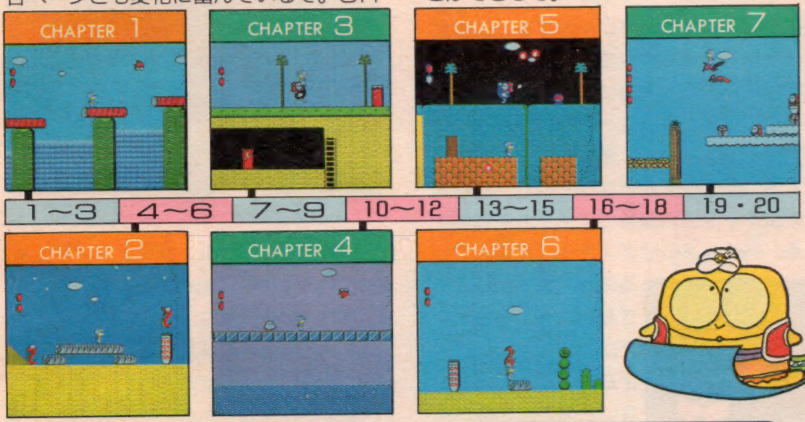
●すると持ち上げることができる。このまま移動もできる

●引き抜いた野菜を敵に投げて敵をやっつけよう

©フジテレビ／Nintendo

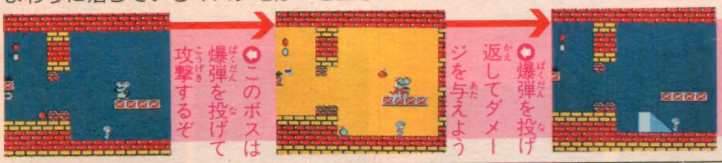
7CHAPTER(章)全20ページを進んで行くのだ

イマジンくんたちが進んで行くのは、7CHAPTER（章）全20ページだ。各ページとも変化に富んでいるぞ。CHAPTERを1つクリアするとセーブできて、次にやるときも先の面から進むことができるぞ。



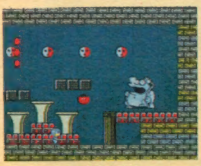
各ページごとに小ボスとの対決だ

各ページのラストにはそれぞれ小ボスがいる。小ボスが投げてくるタマゴや、まわりに落ちているマスクをかつぎ上げて、敵にぶつけてやっつけよう。クリアしていくと最後のページには大ボス・マムーが待ちかまえているぞ。



家族全員でクリアしよう

ピキとポキを救い出すには、1人だけが最後までクリアしてもダメ。家族全員がマムーをやっつけないと、2人を助けることができないのだ。家族全員でクリアするとエンディングだ。



●これで全員がマムーをやっつけたぞ

●そしてピキとポキを助けられました

ゲーム通信簿

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
4.23	3.87	3.97	4.07	3.78	19.92

メトロイド

アクション

両面

任天堂

'86年8月6日発売

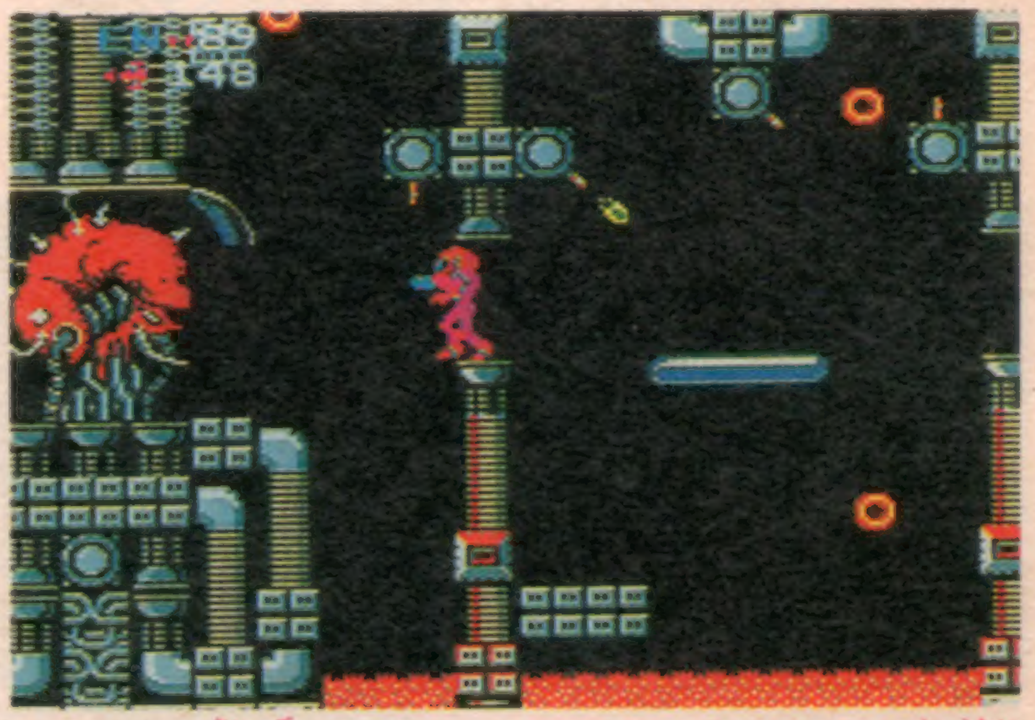
販売 67万個

書き換え 33万回

複雑広大な要塞惑星が舞台

任天堂のディスク用オリジナルゲーム第5弾。縦横にスクロールする、500画面以上にも及ぶ広大な惑星要塞ゼーベスを舞台に、超能力を身につけた謎のサイボーグ宇宙戦士サムス・アランが活躍するアクションゲーム。要塞内は大きく分けて3つのエリアからなっていて、33種類の敵キャラと10種類のアイテムが登場する。各エリアにはボスキャラが潜んでいるので、捜し出して倒さなければ、次のエリアには進めない。アイテムの中には持っていないと先に進めないものもあるが、アクションゲームの得意な人ならば必要ないものもある。逆に言うとアクションの苦手な人でも、確実にアイテムを取っていけば先に進めるという親切設計なのだ。最後のボス、マザーブレインを倒すと基地の時限装置が動き出し、時間内に脱出しなければならない。落ち着いて操作すれば何でもないはずなのに、ついあせってしまう。

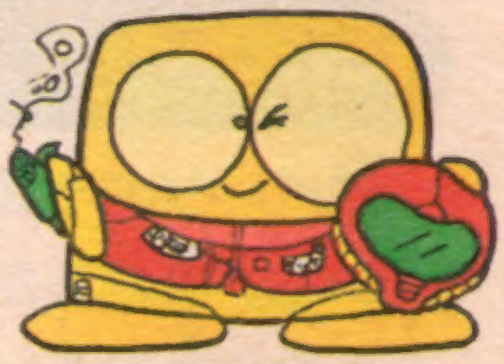
エンディングは5種類も用意されてるので何回も楽しめる。



これが最後のボス、マザーブレインの正体

主人公・サムス

サイボーグだ

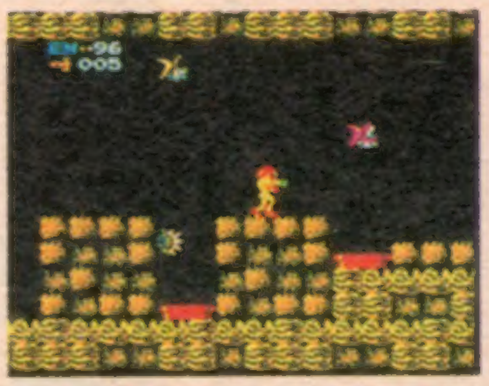


スタート地点付近

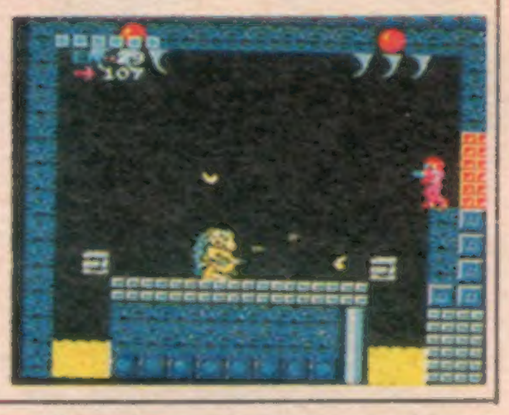
ここからスタート

敵もこの辺は弱い

ブリンスタ(岩の面)

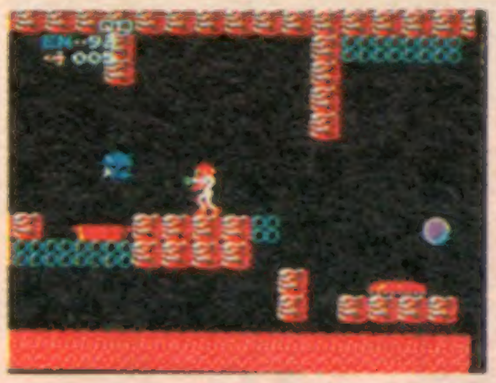


着実にパワーUP

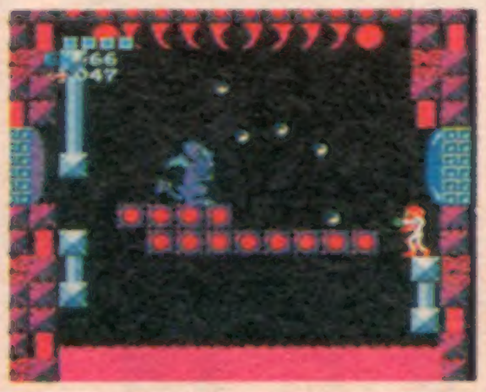


ボスのクレイドだ

ノルフェア(火の面)

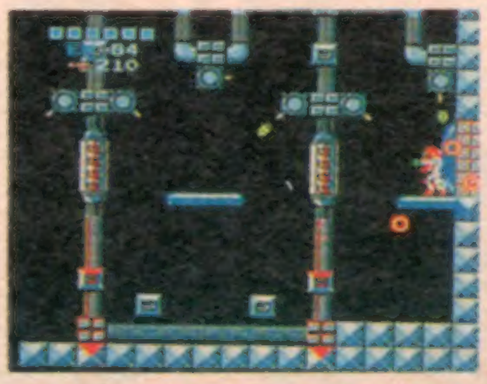


ジャンプが決め手



ボスのリドリー!!

ツーリアン(基地面)



メカっぽい基地面

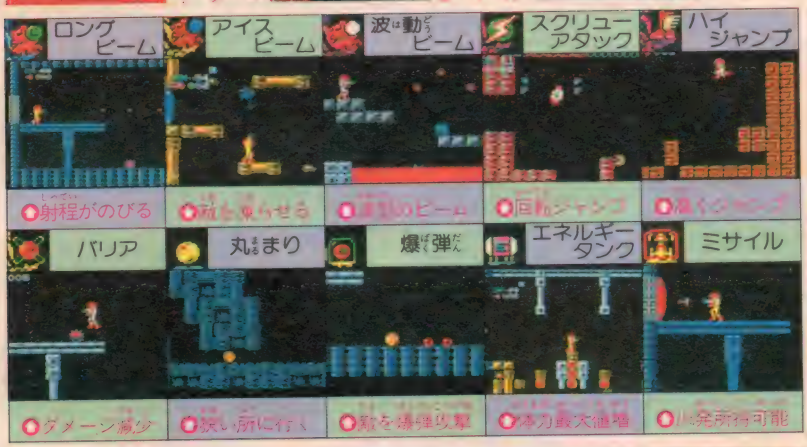
これがメトロイド

©Nintendo

快感　スクリューアタック

広大なマップや、マルチエンディングも『メトロイド』の特徴だが、このゲーム最大の特徴は、その個性的な攻撃方法とアイテムにある。特に、スクリューアタックというアイテムを取るとできるようになる、同名の攻撃方法はユニーク。主人公サムス自身を回転ジャンプさせて敵に体当たりさせるわけだが、丸まった主人公がバシバシと敵を倒していくのは、そう快な気分を越えて、まさに快感。1度は体験してみる価値がある。

10種類あるアイテムの中には、いくつも取らなければならない物もあるので結構大変だが、歩き回れば必ず見つかる。攻略本等はなくてもできるので安心しよう。



サムスの秘密

クリアするまでにかかった時間によって、5種類もの違ったエンディングがある。サムス・アランの秘密が、今明かされる。

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	19.59
	3.26	4.08	4.18	3.97	4.10		

アクション

バイオミラクル ぼくってウパ

両面

コナミ
'88年4月22日発売

販売 — 万個
書き換え — 万回

赤ちゃんが主役のコミカル・ゲーム

人の夢を盗む魔獣・ザイーに勝てるのは、純真な心を持った赤ちゃんだけ。

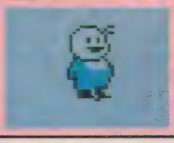
ルアクーヨ王国の王子ウパは、妖精にもらったガラ＝スウォードを手に、ザイー退治にむかったのでした。

こんなストーリーで始まる『ぼくってウパ』は、縦横スクロールの面クリア型アクションゲーム。主人公のウパくんを操って、敵を膨らませたり、はじき飛ばしながら先へ進もう。キャラクタや背景がメルヘンチックなこのゲームは、ファミコン初の赤ちゃんアクションものだ。

王子ウパくんの勇姿だ

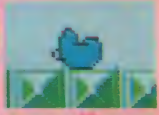
ウパくんのしぐさはとってもかわいらしいけど本当は王子様なんだぞ。

○赤ちゃんだもんハイハイ



○えっ!!もう立てるとは…

○タイトルからして楽しそうだね



○あまり高いところから落ちると×

ウパくんのミラクルアクション

○妖精さん特製のガラ＝スウォードを1振りすれば…

○敵はプクッと膨らんで宙に浮いてしまう

○放っといても破裂！

○上に乗ってプッシュ

○ボスにぶつけろ！

操作はとてもカンタンだけど、実にさまざまな反応をウパくんは見せてくれる。しかもそれらがすべてカワイーく仕上がっているところがこのゲームの最大の特徴だろう。それに加えてゲームを彩るBGMも、ディスクシステムの音源を有効に使って、それ自体でも楽しめるものとなっている。メインテーマに始まって、海の面、氷の面の曲など楽しいぞ。

○ノリのいい曲に合わせてジャンプジャンプ

©KONAMI

かわいくって楽しい世界がいっぱい

ウパは全部で7ワールド。それぞれが3つのエリアに分かれていて、エリア3のボスを倒せば妖精が次のワールドに運んでくれる。それぞれ個性的なんだ。

○マ○オと言わないで

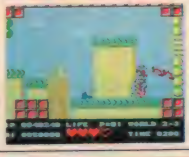
ワールド1

ケーキやキャンディがおいしそうなスイートワールド。まずはウパくんを上手に操ることを覚えよう。

○弱めのボス敵『かとりーぷ』

ワールド2

大空にぽっかりうかんだキャベツはベジタブルワールド。2−2では初めて海にも入ることになるよ。



○巨大蛇『のこぱく』がボスだ

ワールド3

星のキレイなアイスワールド。当然足もとはツルツルすべるし、トゲトゲにも気をつけないとダメだ。

○『あさらしん』はスーイスイ

ワールド4

コナミのロゴマーク入りのICワールド。4−1では隠し部屋に入って、ライフ容量を増やしておこう。

○4−2は逆さワールドだよ

ワールド5

ちょっと聞き慣れないステイショナリーワールド。三角定規や鉛筆など、文房具がちりばめられている。

○『たっぴい』は親子で攻撃

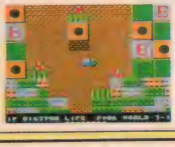
ワールド6

足元がとっても不安なミルキーワールド。落ちたり沈んだりしないよう、ジャンプは慎重にね。

○空飛ぶ『かとりーぷ』は強い

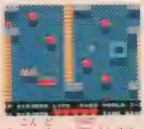
ワールド7 とーっても長いそ!!

ついに来た、ザイーの待つミラクルキャッスル。すごーく長いし、ワナも多いから気をつけよう



○落ちるわ痛いわで大変!!

○おや、Vサインをしてるのは



○今度は登りだ わっせわっせ

ゲーム基礎点	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	17.70
	4.00	3.50	3.50	3.40	3.30		

アクション

スーパーマリオブラザーズ

片面

任天堂
'86年2月21日発売

販売 31万個
書き換え 27万回

これぞアクションの原点だ

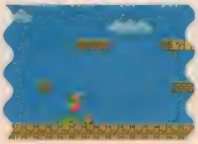
このゲームを見て、知らない者はいないぐらい人気のあるゲームだ。もともとはカセットで出ており、ファミコンブームの火付け役ともなり、人気があるためディスクシステムが発売されてから、書き換え開始となった。ゲーム内容というと、マリオを操作して敵を倒しながら、全32面を進んでいくといったアクションゲームの原点だ。キノコを食べてスーパーマリオになる姿が新しかった。

●キノコを食べるとスーパーマリオになる

●フラワーを取るとファイアが投げられる

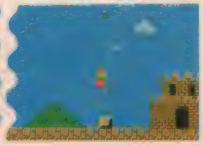
敵が近づいたら

ふんずけて



先へ進んで

ゴール



いろいろな面が展開する

地上面

●これが基本の地上面。一番最初はここから始まる

地下面

●背景が暗くなり、難しくなるよ

ドカンの中

●地上にあるドカンに入ると……

水中面

●Ⓐボタン連打でマリオは泳ぐ

空中面

●空中では敵がいっぱい飛んでくる

アスレチック

●足場がほとんどない面だぞ

とりで

●各ワールドの最後の面。クッパだ

ゲーム総評	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	
	——	——	——	——	——		——

©Nintendo

アクション

スーパーマリオブラザーズ2

片面

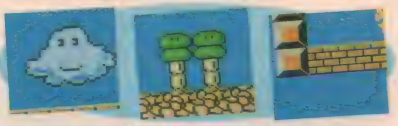
任天堂
'86年6月3日発売

販売 136万個
書き換え 110万回

超難関アクションになって登場

現在、スーパーマリオブラザーズは3までででているが、唯一ディスク版しかないのが2である。前作とは基本的なことは変わらないけど、内容がガラッと変わっているんだ。まず、グラフィックがリアルになったこと、すべての面が変わったこと、そして裏ワールドにも行けることだ。とにかくこのゲームはシリーズの中で一番難しいぞ。

これが2の画面。背景が、かなり変わっているところに気がつく



レンガ、雲、木ともにリアルになった

新登場アイテム

毒キノコ

これを取るとやられてしまう

スーパージャンプ台

空中を飛んでいけるぞ

嵐の中をぬけていく

こんな嵐のある面もあるんだ。ジャンプのタイミングが重要

ナント裏ワールドもあるぞ

8回以上クリアで

クリアすると星が

これはAワールド

ワープなしでクリア

1から8を順にクリアすると

9ワールドへ！

バタバタを足場にして、飛び移ろう

こんな長いファイアバー抜けられるかな

バタバタ、リフトの2段ジャンプで移れ

嵐の中、足場がほとんどゼロのところ

ゲーム通信簿	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	20.13
	4.50	4.09	3.84	3.78	3.92		

アクション

帰ってきたマリオブラザーズ

両面

任天堂

'88年10月30日書き換え開始

書き換え専用

書き換え 19万回

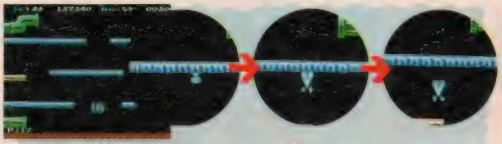
CM入りの安さ!!

以前カセットで発売されていたマリオブラザーズが装いも新たに帰ってきた。このゲームはゲームの中に永谷園のCMが入っているため、書き換え料が400円とお得。しかも、カセット版よりもいろいろなインベントが入っていて、とても楽しめるようになっているんだ。

画が面もリアルに

●同じところにいると出てくる炎はリアルに!

●このようにカメの動きも業務用に近くなった



●床が氷の面にいくと、つららも出てきてリアルに!

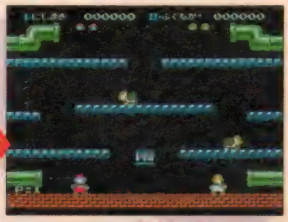
●画面が暗くなるボーナス面もあるよ

2つのモードが入っているんだ

オリジナルと永谷園のワールドがあって、オリジナルはそのまま、永谷園はイベントがたくさんあるんだ。

●永谷園ワールドを始めるといきなりCMか!

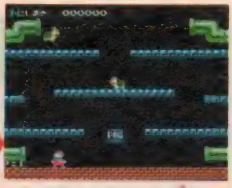
●その後もCMか! このように名前も入力できるぞ



●ただしゲーム内容は変わらない

永谷園ワールドの特典

●すべてマリオがやられてもスロットができるんだ



●スロットでうまく合うとマリオが復活できるんだ

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
	3.80	3.40	3.90	3.70	3.50	18.30

©Nintendo／NAGATANIEN

アクション

光神話 パルテナの鏡

両面

任天堂

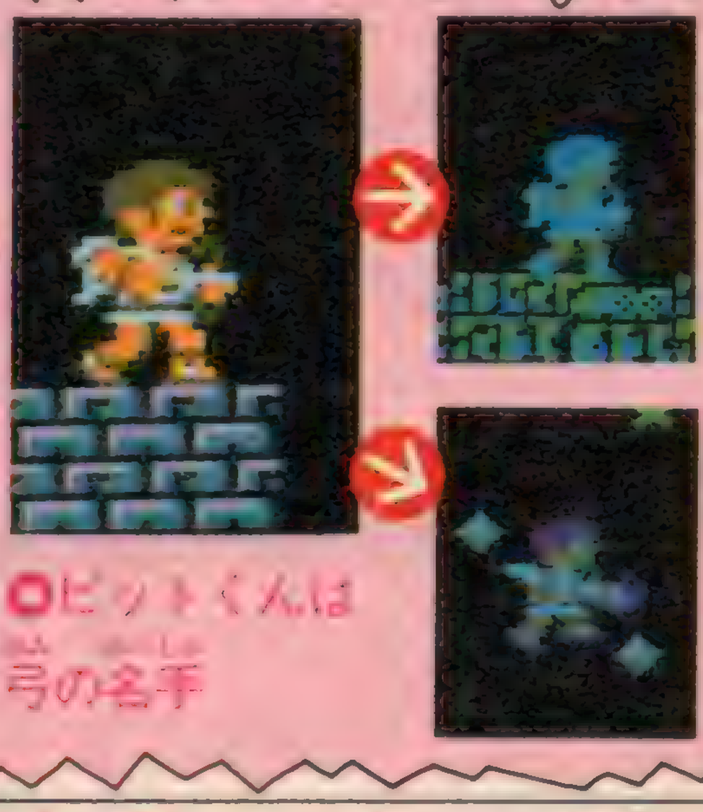
'86年12月19日発売

販売 55万個

書き換え 52万回

女神パルテナを救い出せ

闇の女神・メデューサに捕らわれた光の女神・パルテナを救うため、魔物のうごめくエンジェランドの世界を、敵を倒しながら進んでゆく冒険アクションゲーム。最初はちょっと難しめだけれど、主人公のピットくんを助けてくれるアイテムやキャラクタも多いから、パワーアップしながら長い旅を乗り切ろう。



ピット君のパワーアップだ

○神像の矢で攻撃アイテム

○特殊アイテム

○ピットくんは弓の名手

砦に乗り込み、三種の神器を取り返そう。

3つの世界を旅して、それぞれの砦（迷路になっている）でボスを倒し、三種の神器を取り返すのがピットくんの第1の目的だ。各界には、お店もあるよ。

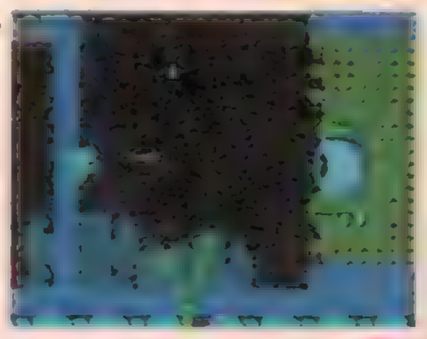
○ヤミ屋のオヤジ

○敵の巣だぁ!!

いよいよ最終決戦

三種の神器を身につけたら、パルテナ救出へと急ごう。ゲーム中の行動によって、5種類のマルチ・エンディングがキミを待っている。

○最後はシューティングゲーム



○メデューサよ正義の矢をくらえ!!

ゲーム点数	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	17.51
	3.74	3.59	3.27	3.50	3.41		

©Nintendo

アクション

謎の村雨城

両面

任天堂
'88年4月14日発売

販売 61万個
書き換え 15万回

大人気アクションゲーム!!

ディスクシステム初のアクションゲーム。

主人公〝鷹丸〟を操り、5つの道中と5つの城をクリアし、5つの謎の玉を集めて〝ムラサメ〟を倒すことが目的。道中は、草原、森、河原、岩山、町などで構成されていて、〝鷹丸〟をパワーアップしてくれるアイテムが隠されている。

〝鷹丸〟をうまくパワーアップさせることが、ゲームクリアのカギ。超ムズカシのゲームだ。

忍者が登場したぞ!!

落ちるとミスになるんだ

城の中は慎重に進もう

ボスを倒すと謎の玉が

	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
ゲーム総合評価	3.74	3.73	3.22	3.33	3.50		17.52

アクション

とびだせ大作戦

両面

スクウェア
'87年3月12日発売

販売 30万個
書き換え 15万回

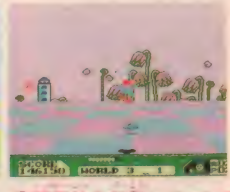
飛んで、跳ねて、撃ち倒せ

ドラゴンを退治するためにひたすら走って、モンスターをたおしていくゲーム。ファミコン初の3Dゲームだったというのは、知ってるよね。

タワーに体当たりして、ミサイル、クラッシャー（敵をふみつぶせるようになる）、ムテキ、1アップなどのアイテムを取っていくんだ。

ジャンプの技がなかなか楽しめるし、ミサイルでシューティングにもなる。障害物も個性的でかわいい。音楽がポップでとっても楽しいんだ。

タワーからアイテムだ



障害物を利用しジャンプ

これがボスのドラゴン

ちょーっと休けいね

	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
ゲーム総合評価	3.14	3.15	3.17	3.18	3.44		16.08

©Nintendo・スクウェア

アクション

グーニーズ

片面

コナミ
'88年5月14日書き換え開始

販売 一万個
書き換え 一万回

コナミ流、名作アクションゲーム

コナミ初期のアクションゲームで一番人気のあったのが、このグーニーズであろう。このゲームは、ファミコンのみならず、パソコンでも、非常に好評を得たゲームだ。ゲームの内容は、友人を助けながら先に進むという単純なものだったが、その中にある障害物の一つ一つが、ゲームのおもしろさを広げている。当時は、スーパーマリオと並ぶ、おもしろいアクションゲームだった。もちろん今やっても、おもしろい。

よし！ 1人助けたぞ

ギャングの歌声攻撃

洞窟内、敵弾がいる

てた、海賊ウィリーだ

	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
ゲーム評価	3.82	3.95	3.67	3.61	3.54		18.59

アクション

グリーンベレー

両面

コナミ
'87年4月10日発売

販売 一万個
書き換え 一万回

好評のアーケード版を移植！

アメリカ・日本でヒットした業務用の横スクロールアクションの移植である。

秘密裏に製造された最終兵器の破壊に向かう2人の軍人スティーブとベンが主人公で、もちろん2人同時プレイが可能である。主人公達の武器はナイフのみと貧弱なのだが、敵の銃器を奪うことにより使用できるようになっている。グラフィック、サウンドともに十分な出来なのだが派手さに欠けるのが残念な点である。

パラシュートで降下

ロケットランチャーだ

音響が実にキレイ！

ワンチャンを狙そう

	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
ゲーム評価	3.63	3.59	3.36	3.65	3.29		17.52

©KONAMI

アクション

ハオ君の不思議な旅

両面

スクウェア
'87年5月1日発売

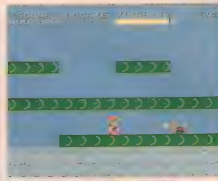
販売 10万個
書き換え 15万回

宝物を集め魔法を覚える修業の旅

長大なヨコスクロールのマップを延々と進むゲーム。途中に6カ所お城があり、その中でアイテムを取らないと先へ進めない。ハオ君の武器は弾。蛇やさそりなど爬虫類系統の敵キャラが登場し、それらにあたるとバイタリティが減る。

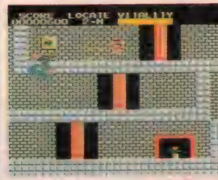
ゲームシステムはスーパーマリオタイプ。違いは進行方向が左になることがあることと、弾を撃てること、それにパワーアップしたらその効力は死んでも失われないことだ。

デモ、なかなかきれい



ハオ君は弾で攻撃する

左へと進む地下の面



城の中はボスが出現

ゲーム通信簿	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
	3.27	2.98	3.07	2.97	2.83	15.12

アクション

爆闘士パットンくん

両面

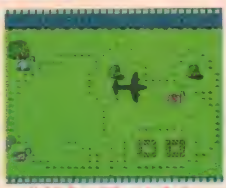
ソフトプロ
'88年8月5日発売

販売 ー万個
書き換え ー万回

豪華なサバイバルゲーム

コンバットスーツに身をかため、エアーガンで撃ち合うサバイバルゲーム。それがパットンくんだ。

ルールはとっても簡単。相手の戦車を破壊し、乗組員をやっつければ勝ちなのだ。ゲーム中に登場するアイテムを取ればパワーアップすることも出来るぞ。同時に4人までプレイすることが可能なので、友だちとワイワイするにはもってこいのソフトだぜ。キミは、生き抜くことが出来るかな?



飛行機の影が不気味

あえなく……合掌!!

水の多い地形だなぁ〜

ブロックを破壊しろ

ゲーム通信簿	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
	2.80	2.50	2.40	2.80	3.10	13.60

©キャリーラボ・SOFT PRO

アクション　アイスクライマー

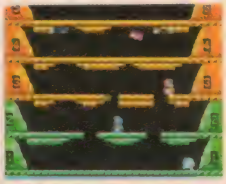
片面	任天堂	販売	—万個
	'88年11月18日発売	書き換え	3万回

2人プレイで氷の山を征服だ

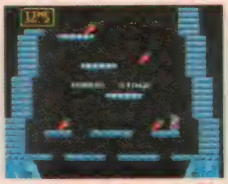
2人同時プレイ可能な氷登りゲーム。氷の天井をハンマーで砕いてひたすら上を目指そう。無事頂上にたどりついて鳥の足につかまればラウンドクリア。でも、白クマや雪男なんかが君達の邪魔をしてくるから、2人で仲よく息を合わせてプレイしなきゃ先へは進めないよ。

各面は業務用に準じて作られていて、さらにディスク版だけのオリジナル面も入っている。もちろんラウンドセレクトもできるよ。

○ステージはここで選ぶ



○新キャラがたくさん



○おなじみのボーナス面

○うまくつかまったぞ

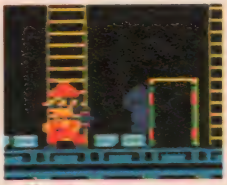
ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
	—	—	—	—	—		—

アクション　レッキングクルー

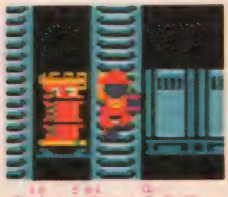
片面	任天堂	販売	—万個
	'89年2月3日発売	書き換え	2万回

マリオがパズルゲームに挑戦

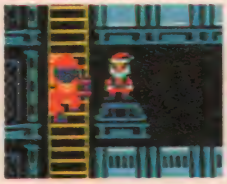
ハンマーを持ったマリオが意地悪オジサンブラッキーなどの敵、業をにやして出てくるおなじみの炎をさけながらゲーム画面内のすべての壁を壊してまわるパズル性の強いアクション。内容は以前でたカセットと変わっていないが、エディットモードで作成した面をディスクに保存できるのが便利になった。昔のアクションパズルとしては、かなりよくできていたが、スーパーマリオがある今では時代の流れを痛感してしまう。



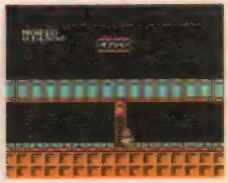
○敵を扉に入れてしまう



○敵は土管にも入るぞ



○かくれキャラもいる



○ボーナスステージも

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
	—	—	—	—	—		—

アルマナの奇跡

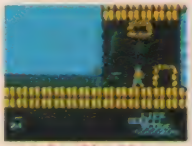
アクション / 両面

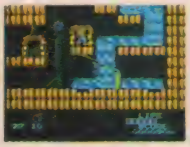
コナミ　'87年8月11日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

盗まれた秘宝を取り戻し再び奇跡を

秘宝を盗まれて石になった村人を救うため、6つあるステージを次々とクリアしていこう。各ステージの最後には、もちろんボスが待ちかまえている。

武器は6種類。ジャンプで進めない所へロープを投げて進むのがオモシロイ。





○武器で敵を倒そう　○ロープをわたろう

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.33	3.34	2.92	3.21	3.13	15.93

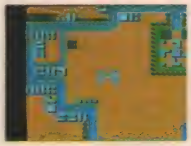
ウルトラマン2出撃科特隊

アクション / 両面

バンダイ　'87年12月18日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

必殺！　スペシウム光線、さく裂！

プレイヤーは、科学特捜隊、地球防衛軍、ウルトラマンを操作して地球を攻めにきた怪獣をやっつける。要領よく攻撃して、最後はウルトラマンのスペシウム光線でとどめを刺そう。シミュレーションの要領を含んだアクションゲーム。



○ウルトラチョップ　○最後は必殺技で

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.80	2.50	2.40	2.40	2.60	12.70

ウルトラマン

アクション / 両面

バンダイ　'87年1月29日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

なつかしのウルトラマンが大活躍

ウルトラの兄弟が怪獣たちに捕らわれてしまった。それを知った科学特捜隊員のハヤタことウルトラマンは兄弟を救出に向かう。スタート時はハヤタの姿をしているが、小怪獣を倒してエネルギーを集めると、ウルトラマンに変身できる。

○光線銃で攻撃！　○ステージボス登場

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.25	2.74	2.67	2.74	2.87	14.27

エアフット

アクション / 両面

バップ　'87年11月20日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

かわいいトマトが害虫を蹴ちらすぞ

主人公はなんとトマト。なぜか生えている2本の足が武器で、敵の昆虫をけり倒しながら進むんだ。クツや、殺虫剤などのアイテムで、パワーアップもできる。

全5ラウンド。各ラウンドの最後は、強大なクモやムカデとの対決だ。

○とにかくケリ！　○ボスとの対決だ

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.50	3.04	3.04	3.05	3.28	15.91

©KONAMI・円谷プロ／BANDAI・バップ／アスキー

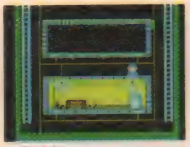
エレクトリシャン

アクション / 両面

ケムコ　'86年12月25日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

簡単明快迷路アクションなのだ!!

アメリカ全土に起きた大地震の為、街から明かりが消えてしまった。キミは電気工事屋のライトとなり、ビルの内部とビルをつなぐ地下迷路の電気配線を直していくのだ。全8ワールド。配線を切ろうとする敵キャラを倒しながらガンバレ。



○配線をつないでく

○地下迷路は複雑!?

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.57	2.40	2.44	2.26	2.52	12.19

仮面ライダーBLACK

アクション / 両面

バンダイ　'88年4月15日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

永遠のスーパーヒーローだぜ!!

TVに近い感覚の格闘が楽しめる横スクロールのアクションゲーム。

このゲームのポイントは、各エリアに登場する大ボスとのバトルシーン。キャラが大きくなり、大迫力のライダーパンチやキックなどが使えるんだ。

○敵がいっぱい!!

○ライダーキック!!

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.10	2.70	2.40	2.60	2.70	13.50

奇々怪界 怒濤編

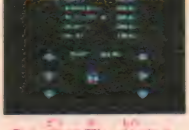
アクション / 両面

タイトー　'87年8月28日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

小夜ちゃんと美紀ちゃんの妖怪退治

巫女の小夜ちゃんがお札と祓い棒を武器に妖怪変化を倒すために立ち上がった。2Pの美紀ちゃんと交互にプレイすれば、そうとう楽になるぞ。ゲーセン版と違って迷路状のマップになり、買い物してパワーアップしたりと、奥が深くなった。

○お札を集めていく



○お堂で買い物する

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.43	2.92	2.85	2.82	2.98	15.00

機動警察パトレイバー

アクション / 両面

バンダイ　'89年1月24日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

パトレイバーで捕らわれた人々を救出

同名アニメーションをゲーム化したもの。横スクロールのアクションゲーム。主人公はレイバーと呼ばれるロボットのようなもので、銃と警棒を駆使し敵を倒しながら人質を救出するのが最大目的。各ステージの最後にはボスが待っている。

○箱の中にアイテム

○人質を救出せよ

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.24	3.06	3.12	2.98	2.85	15.25

©KEMCO・石森プロ／毎日放送／東映／BANDAI・TAITO CORP・HEADGEAR／EMOTION／東北新社／小学館

アクション

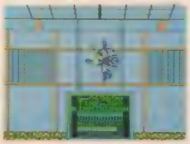
キン肉マン キン肉星王位争奪戦

両面

バンダイ　'87年5月1日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

超人同士の必殺技の応酬が迫力モノ

4つのステージに分かれていて、キン肉マン率いる正義超人チームは各ステージにいる他の王位継承候補超人のチームを1対1の対決で倒しながら進んで行く。全20人の登場超人全員が原作どおりの必殺技を使うのが楽しい。



○ロビンスペシャル

○天帝闘での大将戦

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.54	2.98	2.86	3.28	3.10	15.76

アクション

こねこのおもいで 子猫物語

両面

ポニーキャニオン　'88年9月19日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

映画を題材にしたアクションゲーム

子猫のチャトランが木に飛び移ったりすると枝がゆれ、木の実や卵のアイテムが出現。アイテムを敵にぶつけて24面をクリアすると恋人(猫)に会える。全体的にゆったりとしたテンポのゲーム。木の葉のゆれるグラフィックが凝っている。

○夏ミカンが出る

○モグラだって敵

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.91	3.20	2.25	2.62	2.45	13.43

アクション

ダーティペア

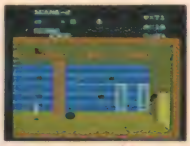
両面

バンダイ　'87年3月28日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

天下無敵の美女コンビ!?

アニメでおなじみのユリとケイ。このゲームはヴィゾリウムの悪用を考えるワッツマン教授を探し出し、阻止することだ。2人同時プレイだから、互いに協力をして、シューティング面とアクション・アドベンチャー面を冒険しよう。

○ビシバシ撃ちまくれ



○あちこちを調べろ

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.74	2.49	2.24	2.31	2.42	12.20

アクション

タマ&フレンズ

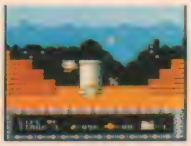
両面

バンダイ　'89年2月23日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

愛らしい子猫のタマが魅力

バンダイお得意のキャラクタもの。とかくこの種のゲームは既成のキャラに頼りすぎ、凡作になりやすいが、当作品はキャラの可愛いらしさが生かされている小品。物語は迷子のタマが苦難にあいながらも一路飼い主の岡本君の家をめざす。

○ボスはイヌなの！



○おたすけキャラも

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.27	2.94	3.01	2.67	2.69	14.58

©ゆでたまご／集英社／NTV／東映動画／BANDAI・子猫物語製作委員会／PONY INC.・
高千穂&A.A／日本サンライズ／NTV／BANDAI・SONY CREATIVE PRODUCTS INC./BANDAI

ドクター・カオス

アクション　両面

ポニーキャニオン　'87年6月19日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

2種のゲームを融合させた意欲作

敵と戦うアクションゲームとナゾ解きのアドベンチャーゲームの2つの要素をプラスするという新趣向の試みが注目を集めた佳作だ。敵と戦う廊下面から始まり、抜け穴を探す3Dの室内面を越えてボスの待つワープ面へ進むというもの。

❶廊下ならぶ廊下面

❷3D画面の室内面

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.45	2.32	2.28	2.21	2.47	11.73

トランスフォーマー ザ・ヘッドマスターズ

アクション　両面

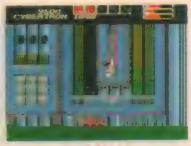
タカラ　'87年8月28日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

トランスフォーマー第2弾

3つの星に捕らわれている4人の仲間を救い出し、宿敵"メガザラック"を倒すのが目的のアクションゲーム。

各星ごとに仲間をうまく選択することがポイント。キミなら、どのトランスフォーマーを選ぶかな？

❶敵を倒すんだ!!



❷ボスの登場!!

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.79	2.50	2.40	2.48	2.50	12.67

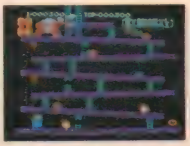
ドンキーコング

アクション　片面

任天堂　'88年4月8日発売　販売 — 万個　書き換え 5万回

業務用から移植の古典的アクション

ファミコン初期の固定画面方式アクションゲーム。コングにさらわれたレディを救い出すのが目的。マリオは画面下段左隅から出現し、画面上段にいるレディの所へ、敵をジャンプでよけながらたどりつければ面クリア。全3面ループ有。



❶ジャンプでよける

❷ハンマーで倒せる

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
—	—	—	—	—	—

ドンキーコングJr.

アクション　片面

任天堂　'88年7月19日書き換え開始　書き換え専用　書き換え 2万回

捕らわれのコングを救い出せ!!

ドンキーコングの続編。マリオにつかまったコングを、息子のジュニアが救い出しにいくという、固定画面方式のアクションゲーム。1〜3面目は画面上部にある1つの鍵を目指して進み、4面は6個の鍵を上部の鍵穴に差し込む。全4面。

❶フルーツアタック

❷ジャンプでよけろ

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
—	—	—	—	—	—

©PONY CANYON・TAKARA CO,LTD.・Nintendo

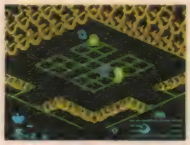
ナイト・ロアー

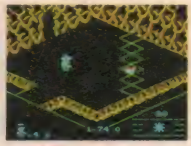
アクション / 両面

ジャレコ '86年12月19日発売 | 販売 一万個 | 書き換え 一万回

兵士よ！ 狼男の呪いを解くのだ！

上方より見おろした感じの3次元風の画面切り換え式のアクションゲームである。主人公は狼男になってしまう呪いをかけられており、その呪いを解くのがゲームの目的。画面は斬新なのだが、3次元風のため操作が困難なのが欠点！





○狼男になったり ○人間にもどったり

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.16	1.97	1.83	1.78	2.41	10.15

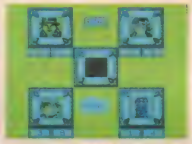
おもいっきり探偵団覇悪怒組

アクション / 両面

バンダイ '88年3月25日発売 | 販売 一万個 | 書き換え 一万回

覇悪怒組グッズで魔天郎を捕まえろ

日曜朝に放送していた人気テレビ番組がもとになっている、アクションアドベンチャーゲームだ。まずは記憶力と瞬発力の覇悪怒組入団テストを受ける。みごと入団を果たすと、魔天郎に盗まれた黄金像を取り返しに出発だ。



○情報を集めるのだ ○まずは入団テスト

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.50	2.30	2.30	2.10	2.30	11.50

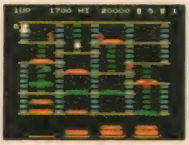
バーガータイム

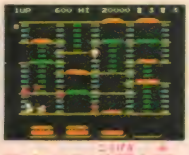
アクション / 片面

データイースト '88年9月23日発売 | 販売 一万個 | 書き換え 一万回

ハンバーガーを組み立てるのだ

もとはカセット版だったこのゲームがディスク書き換え版にも登場した。パンや具がバラバラになったものを組み立てるというもの。上下はハシゴで構成され、パンや具の上を歩くと落ちるので敵をよけながら、うまく組み立てていこう。





○敵をうまく倒そう ○ペッパー攻撃も可

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
—	—	—	—	—	—

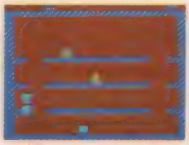
バブルボブル

アクション / 両面

タイトー '87年10月30日発売 | 販売 一万個 | 書き換え 一万回

シンプルなのに面白い!!

2人同時プレイのアクションゲーム。バブルンとボブルンを操作し、口から吐くアワで敵を閉じ込め、そのアワを割って得点を稼ぎ、一画面中の全ての敵を倒せばラウンドクリアという単純なゲーム。全100面をクリアできるか!?



○初めはラクだぜ ○得点を稼げ!!

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
4.10	3.66	3.62	3.72	3.79	18.89

©JALECO LTD. Licensed by RARE Limited・石森プロ／フジテレビ／東映／BANDAI・DATA EAST CORP.・TAITO CORP.

ファイヤーロック

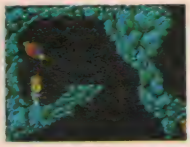
アクション　両面

ユース　'88年6月20日発売　販売 一万個　書き換え 一万回

タイマツを投げて敵を倒そう

縦スクロールのアクションシューティングゲーム。主人公の武器はタイマツで、それを投げて敵を倒す。パワーアップアイテムが、面のところどころに点在している。ジャンプのときや岩を登るときなどの動きが独創的なゲームである。

○壁を登ってる所



○肉で攻撃力アップ

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
	2.50	2.50	2.30	2.40	2.50	12.20

風雲少林拳

アクション　両面

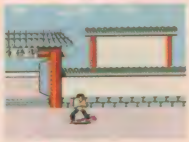
ジャレコ　'87年4月15日発売　販売 一万個　書き換え 一万回

戦い抜けるか!?　シンよ!!

キミが主人公〝シン〟になり、悪の三魔王を倒すために暗黒邪拳士達と戦うアクションゲーム。

このゲームは、操作方法が少し難しいため初めてプレイする人は、とまどうかもね。でも、慣れると楽しいかも!?

○最初の敵の登場だ!!



○敵を倒したぞ!!

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
	3.02	2.61	2.24	2.72	2.61	13.20

風雲少林拳暗黒の魔王

アクション　両面

ジャレコ　'88年4月22日発売　販売 一万個　書き換え 一万回

謎の敵〝魔導師〟とは一体!?

「風雲少林拳」の続編。三魔王を倒したシンの新たなる敵は、〝魔導師〟。

前作と違い、戦いのあい間にビジュアルステージがあり自分で戦う相手を選ぶことが出来るようになったんだ。

3Dメガネも使用できる。

○ビジュアルだぜ

○画面が見やすいぜ

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
	3.10	2.70	2.40	2.60	2.60	13.40

魔塔の崩壊

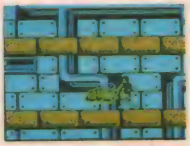
アクション　両面

ポニーキャニオン　'88年9月2日発売　販売 一万個　書き換え 一万回

剣と6種のアイテムで戦え!!

全5面の塔の中で戦うアクションゲーム。主人公の目的は、敵アスモディウスにさらわれた恋人を救い、呪われた「バベルの塔を破壊すること。敵キャラを倒すごとに経験値が増え、一定値でライフの最大値を増やすアイテムが出現する。

○宝箱にアイテムが



○敵を倒すと経験値

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
	2.70	2.70	2.60	2.70	2.60	13.30

©SYSTEM SACOM／USE CO. LTD・JALECO LTD.・ポニーキャニオン

迷宮寺院ダバダ

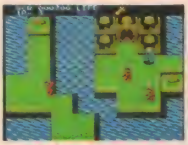
アクション　両面

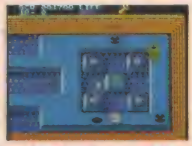
コナミ　'87年5月29日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

キャラの動きが新しい活劇ゲーム

ゲームストーリーは、よくある勧善懲悪ものだが、キャラクターの移動が1マス単位で跳ねながら動くので新しかった。

コナミのゲームらしく、操作性もよく、インド風のBGMもなかなか雰囲気がでていて、誰でも気軽に楽しめるゲームだ。





○足場を確かめよう　○経典を取って脱出

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	総合
	3.25	3.25	2.96	3.15	3.20		15.81

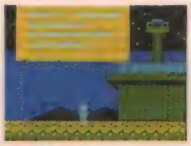
モンティのドキドキ大脱走

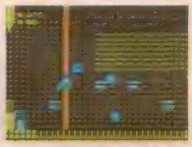
アクション　両面

ジャレコ　'87年7月31日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

脱走囚が主人公のアクションゲーム

無実の罪で逮捕された主人公が、真犯人にさらわれた恋人を助け出すため刑務所を脱走した。縦横にスクロールする全部で4つの面の中に隠されている真犯人の写真を集め法廷へ行き、真犯人を告発すればはれて無罪になり恋人も戻るぞ。





○脱走するモンティ　○1面の古代遺跡だ

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	総合
	2.75	2.58	2.68	2.57	2.66		13.24

遊メイズ

アクション（パズル）　両面

タイトー　'88年10月28日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

ヘッドオンタイプの迷路ゲーム

固定画面タイプのゲーム。オルガナイザー（自機）を4方向に操作し迷路状になっている画面上のエナジープレート(ドット)をすべてクリアすると次のラウンドに進める。ドットを消したあとにたまにパワーアップアイテムが出現する。

○レーザーを取ると　○ボーナス面もある

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	総合
	2.80	2.80	2.90	2.90	2.90		14.30

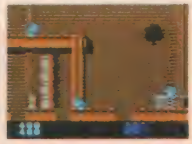
妖怪屋敷

アクション　両面

アイレム　'87年10月29日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

妖怪屋敷を捜し彼女を救え

画面切り換えタイプのアクションゲーム。おてんばリカちゃんがお札をはがしてしまったため妖怪が復活してしまった。主人公は妖怪にさらわれたリカちゃんを救出するため単身妖怪屋敷へと向かった。武器は懐中電灯1本のみのハードな戦い。



○乾電池の量＝体力　○井戸でワープ可能

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	総合
	3.12	2.87	2.80	2.90	2.85		14.54

©KONAMI・1986 Gremmlin Graphics./JALECO LTD.・TAITO CORP.・IREM CORP./Licensed from CASIO

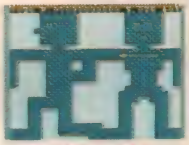
レプリカート

両面

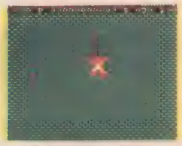
タイトー　'88年2月26日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

ヘビ型の自機を操るパズルゲームだ

ヘビ型の自機を操り最終面にいる異生物サランドラを倒すのだ。面数は全部で100。その面に散らばるバイトスライムを所定の数食べると、出口が現れ次の面に行ける。ただ、バイトスライムを食べると体が長くなり操作が大変になるぞ。



体が長くて困った



敵キャラも登場!!

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.20	2.20	2.00	2.30	2.70	11.40

レリクス暗黒要塞

両面

ポーステック　'87年4月10日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

パソコンで話題になったアクション

リアルなキャラクタを動かすことで話題になった、パソコンからの移植ゲームである。ファミコン版はセーブ機能がついて便利にはなったが、キャラの操作性は悪いは、ディスクを酷使しているはで、別の理由で話題になってしまった。

大きなキャラクタ

暗い雰囲気だ…

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.88	2.30	1.73	2.19	2.76	11.86

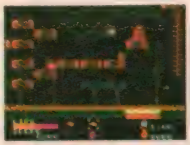
ワードナの森

両面

タイトー　'88年3月25日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

指先から魔法の炎を放つ少年の物語

横スクロールのアクションゲーム。主人公は水晶の玉に変えられた恋人を助けるため、恐ろしいワードナの森へと旅立ってゆく。武器は指先から出る炎の魔法。これは敵がたまに出すアイテムと店で買うアイテムによりパワーアップする。



敵の出すお金で…

店で買い物が可能

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.10	2.90	3.00	3.00	2.80	14.80

©TAITO CORP./Sony Corporation/KLON・ポーステック・TAITO CORP.

アクションRPG

ゼルダの伝説

両面

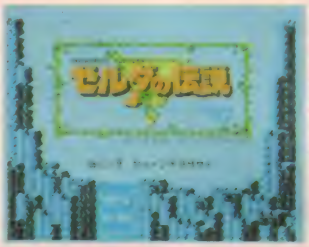
任天堂
'86年2月21日発売

販売 92万個
書き換え 44万回

第1作にしてこの大作！

「ファミコンディスク用ゲームの第1弾！」と鳴り物入りで発売されたこのゲーム、任天堂の開発者の実力を天下に知らしめたソフトといっていいだろう。

ゲームはRPGの経験値の要素をうまくアレンジし、多くの人が楽しめる内容になっている。ストーリーは大魔王ガノンに占領されてしまったハイラル王国の平和を取りもどすためにトライフォースの断片を求めて旅するといった物。



音楽といいオープニングといい珠玉の出来だった

地上もかなり広い

地下迷宮は危険だ

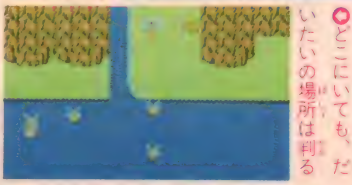
初心者対象の親切設計

このゼルダの伝説はRPG独特のマッピングが必要ない。地上での自分のいる位置は画面の左右に表示されているレーダーで確認できる。そして、洞窟内で、マップやコンパスといったアイテムを手に入れるとトライフォースの位置や洞窟のサイズなどが判るようになっている。

地上画面では！

これで迷うことはなくなったワケだ。

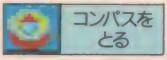
これがレーダー。見にくいが役に立つ

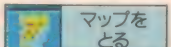


どこにいても、だいたいの場所は判る

地下画面では！

自分の入ってない部屋はひと目で判る。





自動マッピング

マップ・コンパス両方をとると…

© Nintendo

トライフォースを求めて

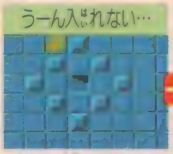
トライフォースはゼルダ姫が8つに分けてそれぞれ迷宮に隠してしまった。

最初の断片を求めて！

トライフォースの隠されているのは8つの迷宮。一番易しいのはレベル1の迷宮だ。

レベルの1の入口

迷宮の内部！



石を動かすことによって、階段の下へ！

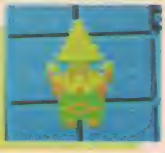
ボスキャラ

レベル1のボス！

ハートの器

これを取るとHPが増加する

トライフォース

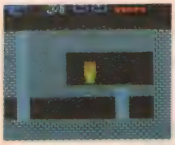


トライフォースの断片1つを入手した

先はまだまだ長い

レベル8までのすべての迷宮を制覇して、はじめてガノンのいる迷宮に入れるようになる。

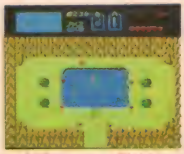
ハートの器を入手！



いかだのアイテムを手に入れた これで水の上を…

テスチタート パックンフラワーの巨大化したもの

いかだで池を渡る



妖精でHP回復

何やら怪しい洞窟

いわゆるワープ

裏ゼルダとは？

ゼルダの伝説を終わらせると、より難しい裏ゼルダができるようになっている。

	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
	4.45	4.33	4.07	4.51	4.27		21.63

アクション RPG

リンクの冒険

両面

任天堂
'87年1月14日発売

販売 75万個
書き換え 75万回

まさに！アクション+RPG

ディスクゲーム第1弾、ゼルダの伝説の続編がこのリンクの冒険である。前作がスゴかっただけに続編はというと、どっこいゲーム自体のスタイルは、前作とガラリと変わってしまったのだが、サウンド、グラフィック、どれをとっても前作を上まわる仕上がりである。

リンクの手により大魔王ガノンは倒された。しかし、邪悪な心の残るハイラルは荒れ果てる一方だった。しかもガノンの手下はガノンの復活を狙っている！　そこでリンクは王国の平和を守るために前途多難の旅に出発した。

移動画面

○まん中がリンク。人ダマみたいのが敵だ

アクションシーン

多彩なアクション

今回のリンクはアクション性が強くなったために、リンクの動きのパターンがたくさんある。剣の攻撃は3種。最初は普通の攻撃のみ。剣士に習うとジャンプ突き、下突きが可能に。

○これが基本攻撃。ザクッとね	○盾は上・下を分けて防御する	○上からの敵に有効な攻撃だ	○地面から出てくる敵にはコレ

めずらしい成長システム

一定の経験値がたまると攻撃力、魔力、生命力（HPではない）の1つを1ポイントだけ上げられる。でも、1つの要素だけ異様に上げても、全滅すると1番低い値になってしまうぞ。

○経験値がたまって、攻撃力を1ポイント上げたぞ！

○しかし不幸にもリンクは全滅してしまった

○攻撃力が下がってしまった

©Nintendo

村に入る…

マップ上の村に入ると画面は切り換わって横スクロールになる。村の住人たちはいろんな情報を教えてくれる。でも敵がいる場合も。

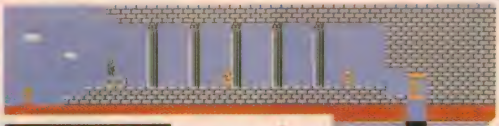
○村では建物の中に入れる。重要なことが聞けるぞ

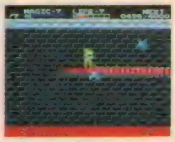
ごくまれに…

移動画面を歩いているとたまにアクションシーンに変わる場所がある。そこには経験値の袋があったり、HPを増やすハートの器があったり、冒険に役立つものが隠されているのだ。

神殿

リンクの目的は6つのクリスタルを6つの神殿の石像にはめこんで、デスバレーの神殿の結界を解いて、トライフォースを入手すること。神殿の内部には冒険に必要不可欠なアイテムが隠されていたり、数々のトラップありと、内容は盛りだくさん。プレイヤーを飽きさせない。





○リンクが踏んだ所が消えてしまう橋。敵がくるからソライ！

○こいつはスタルフォン

○上から石が！当たると痛い

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	19.84
	4.14	3.95	3.84	4.15	3.76		

アドベンチャーRPG

クレオパトラの魔宝

両面	スクウェア '87年7月24日発売	販売 20万個 書き換え 25万回

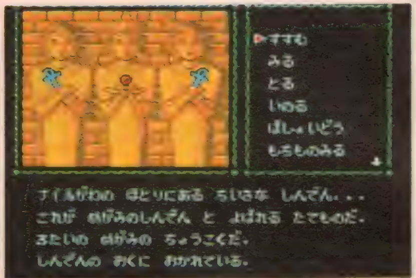
美しいグラフィックが売りのRPG！

エジプトを舞台とした、コマンド形式で進めるRPG。移動はドラクエのように行きたい方向に動かすのではなく、アドベンチャー方式になっているんだ。

もちろん敵との戦闘シーンもあるし、街へ行けば店があって、そこでいろいろ買物をしてパワーアップもできる。

グラフィックが美しいこのゲームは思わず見とれてしまうほどだ。難易度もそれほど高くなく、誰もが解けるようになっていてプレイしやすい。

さあ、キミはさらわれたお父さんを見つけ出して、無事救い出すことができるだろうか？



↑メインの画面がこれ。グラフィックが美しい

↑湖があるところ。きれいだ！

↑このスフィンクスもリアル！

敵キャラの攻撃は全てアニメーションなのダ

このゲームでは、戦闘シーンがウリである。というのは、すべての敵キャラたちがアニメーションで動くということだ。敵によって違う動きを見せてくれるところは、この戦闘シーンをさらに盛り上げてくれるぞ。

キサラの街のお店屋さん！

↑RPGお得意の宿屋

↑これもご存じ武器屋

↑道具屋は役立つよ

↑お土産屋のお姉さん

ゲーム通信簿	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
	3.74	3.34	3.28	3.49	3.26	17.11

Ⓒスクウェア

ウルトラマン倶楽部 地球奪還作戦

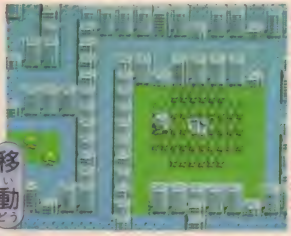
両面	バンダイ '88年10月22日発売	販売 —万個 書き換え —万回

地球を救え！ ウルトラ兄弟

怪獣に侵略されてしまった地球。この危機を救うのは我らがヒーローウルトラマン！ このゲームは2等身のウルトラ兄弟が大活躍する異色RPGなのだ！

ゲームは山岳、森林、コンビナート、氷河、都市の5種類から成っており各ステージには1人ずつ兄弟の中の誰かが捕まっている。兄弟を全員助けて、各ステージに1つある任務をすべてクリアすれば謎の宇宙人のいるファイナルステージへ行けるんだ。

戦闘はドラクエ式コマンドバトル。怪獣たちに必殺技を叩き込んでやるのだ！



移動

○各マップは迷路になってるぞ。右にあるのはセーブができるウルトラの基地だ

戦闘

○怪獣の弱点を見抜き、攻撃しよう。怪獣も特殊攻撃をしてくるので、注意しよう

怪獣たちをやっつけろ

目玉の戦闘シーンはカーソルで怪獣の弱点を狙って攻撃するという変わった方式だ。だが弱点に当たればダメージは倍増するぞ。2種類の必殺技を弱点に打ち込めば、どんな怪獣でもイチコロだ！

弱点を狙え！

○弱点に当たればその場所にバンソウコウが出るのだ

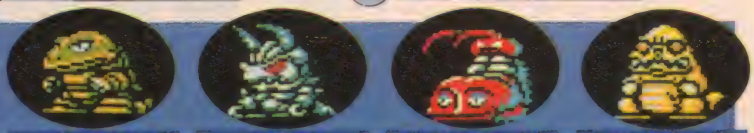
必殺技を使え！

○必殺技を使うとクラフィックが怪獣めがけて飛ぶぞ

仲間を助けろ！

○セブンが捕まっている。助けたせ

怪獣紹介



テレスドン　グドン　ツインテール　レッドキング

チーム総合評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
	4.20	3.40	3.40	3.50	3.50	18.00

©円谷プロ／BANDAI

RPG

ディープダンジョン

両面

スクウェア
'86年12月19日発売

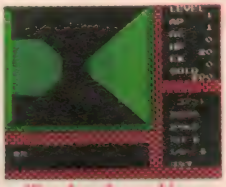
販売 35万個
書き換え 25万回

3D地下迷路でモンスターと戦う

ディープダンジョンIIIまで続くシリーズ1作目。悪のボス・魔王を倒して平和をもたらし、とらわれている姫を救ってくれと、王様にたのまれるというストーリー。3Dの地下迷路を不気味なモンスターを倒しながら、地下7階にいる魔王をめざす。

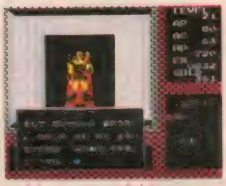
マップはかなり複雑なので必ず迷う。しかし道を覚えてしまえば自分の家の近所を散歩するように、迷路を行き来し、アイテムや経験値集めに精を出すことになる。

○苦悩する王様の話



○左か真っ直ぐか迷う…

○モンスターとの戦い



○悪のボス・魔王ルウだ

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	16.30
	3.25	3.09	3.21	3.48	3.27		

勇士の紋章

両面

スクウェア
'87年5月29日発売

販売 25万個
書き換え 20万回

3D地下迷路冒険シリーズ第2弾

ディープダンジョンシリーズ2作目。IIIは大容量ということでカセットになってしまった。

基本的には1作目と同じことをするゲーム。2作目なので当然スケールが大きくなっている。地上4階、地下4階のマップはまたまた迷う。本作ではレベルアップのときにボーナスポイントによって、好きなステータスだけを強くすることができるようになった。書き換え版では地下4階のマップが変わった。

○かっこよくなりました

○強そうな敵にやられた

○中には何が入ってるの

○ハシゴで上のフロアへ

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	17.25
	3.53	3.47	3.42	3.74	3.09		

©ハミングバード・スクウェア

アクションRPG

愛戦士ニコル

両面

コナミ
'87年4月24日発売

販売 —万個
書き換え —万回

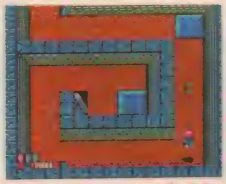
コミカルならコナミにおまかせ！

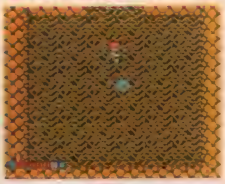
同社の『エスパードリーム』の流れをくむアクションRPGである。

今回の主人公ニコルは天才科学者で、彼の発明を狙う牛魔王に恋人のステラをさらわれてしまう。そこでニコルは単身、牛魔王の本拠ダイラス星に向かった。もちろん、ステラを救うために。『エスパードリーム』と比べるとゲーム自体が洗練されていて、アクション性も高められている。音楽といいグラフィックといいさすがコナミと言わざるをえない。

○オーマイガッとなる

○明るい景色がいかにも


○パワーアップは派出目


○これが物語のカギだ！

ゲーム総合評価	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	17.63
	3.77	3.70	3.48	3.54	3.14		

アクションRPG

ドラキュラII

両面

コナミ
'87年8月28日発売

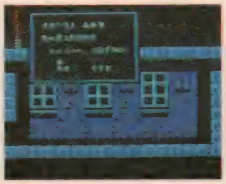
販売 —万個
書き換え —万回

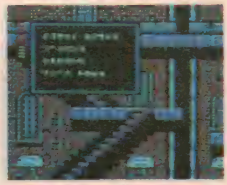
ドラキュラとシモンの因縁の対決

名作「悪魔城ドラキュラ」の続編でありながら、ゲーム内容は大幅に変更。アクションRPGになって、再登場だ。広大なフィールドは時間経過によって、明るさが変わり、街中では夜になると、怪物が出現するのだ。そして、怪物を倒すことによってレベルアップし、アイテムや武器を買いもとめることで、パワーアップしていくのだ。エンディングにもいくつか種類があって、何回も楽しめるようになっている。

○街の外は怪物だらけだ

○夜になると怪物出現


○アイテムも買うのだ


○昼の間に情報を集める

ゲーム総合評価	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	18.60
	3.92	3.88	3.85	3.62	3.33		

©KONAMI

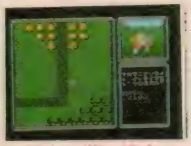
アスピック

RPG　両面

ポーステック　'88年3月31日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

魔蛇王アスピックを倒し姫を救え！

人間、海、砂の世界、そして魔界の4つの世界を股にかけて旅をする勇者サムソンの冒険物語だ。町で剣士と交渉し、仲間を2人連れてGO！　ドラクエタイプのRPGだが塔や洞くつは3D。戦闘シーンは迫力のアクションモードなのだ。



○戦闘はアクション　○剣士と話し仲間に

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.50	2.30	2.40	2.30	2.50	12.00

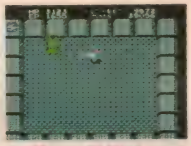
エスパードリーム

アクションRPG　両面

コナミ　'87年2月20日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

超能力者が主人公のメルヘンRPG

5つのワールドがあるアドベンチャーモード。そこで動く足跡に遭遇すると、バトルモードになる。バトルモードで敵と戦い、勝つと、経験値とゴールドを獲得できる。それで、自分をパワーアップさせ、さらわれた村長の娘を探し出せ。



○メルヘンチック！　○敵との戦闘中！

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.87	3.73	3.53	3.73	3.42	18.28

カリーンの剣

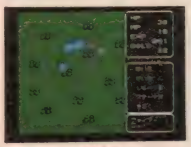
アクションRPG　両面

スクウェア　'87年10月2日発売　販売 10 万個　書き換え 30 万回

アイドルを集めろ！　魔術師を倒せ

画面切り換え式の4方向スクロールRPG。魔術師グラドリフを倒すのが最終目的。敵の姿に触れると画面が切り換わり固定画面の、戦闘モードに入る。

当時としては画期的なクイックセーブ機能がついていたソフトである。



○これが戦闘モード　○クイックセーブ可

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.41	3.18	3.26	3.55	3.14	16.54

シルヴィアーナ

アクションRPG　両面

パック・イン・ビデオ　'88年8月10日発売　販売 2 万個　書き換え 7 万回

母の病を治すために戦う少女

画面切り換え方式の、アクションRPGゲーム。主人公のシルヴィアーナはお母さんの病気を治すための薬を求めて冒険をする。戦闘方式は単純な体当り方式で、敵を倒すと経験値とお金が入り、レベルアップする。洞窟や塔、町がある。

○町で買い物も可能　○洞窟や塔にボスが

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.20	2.90	3.00	2.90	2.80	14.80

©ポーステック・KONAMI・スクウェア・PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

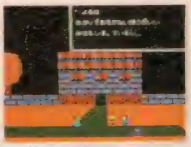
ダンディー

アクションRPG　両面

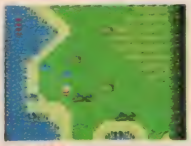
ポニーキャニオン　'88年10月21日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

復活した幻獣を再び封じ込めよう

よみがえった幻獣ゼウオンを倒すのに必要な、4つの封印と聖剣を探し出すのだ。敵と戦いながら地上を移動し、街やダンジョンで情報やアイテムを集めていこう。ちなみにタイトルの「ダンディー」とはゲームの階級表示で、最強の位だよ。



夜には暗くなるよ



戦闘シーンはこう

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.80	2.60	2.60	2.60	2.30	12.90

ドルイド

アクションRPG　両面

ジャレコ　'88年3月3日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

ドルイドよ4匹のスカルを退治せよ

吟遊詩人のドルイドは多くの魔法を使い、大ボスのスカルという敵を倒しに行くアクションゲーム。迷路状になっているフロアをうまくクリアして行こう。ドルイドには下僕のゴーレムがいて、ドルイドと共に戦ってくれる。

迷路状のフロア

下僕のゴーレム

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.80	2.50	2.50	2.40	2.50	12.70

ファイヤーバム

アクションRPG　両面

ハル研究所　'88年1月20日発売　販売 8万個　書き換え — 万回

ちょっと指向の変わったRPG！

横スクロールを基本としたアクションRPG。もちろん普通のRPGに見られるような店で買い物をして装備をととのえていく。高速スクロールもあったりと、ゲーム自体は変化に富んでいて、アクションを思わせるゲームになっている。

不気味な画面だ

メイン画面はこれ

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.00	2.80	2.80	2.90	2.80	14.30

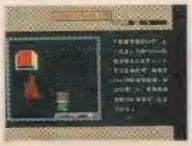
メルヘンヴェール

アクションRPG　両面

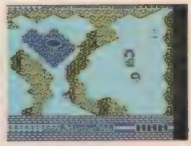
サン電子　'87年3月3日発売　販売 13万個　書き換え — 万回

カワイイキャラが売りのRPG！

パソコンから移植された、ファンタジー調のアクションRPGだ。呪いをかけられた王子が真の姿にもどるために旅をする…という設定になっている。物語の進行は紙芝居のようなビジュアルシーンとアクションシーンに分けられる。



アクションシーン



ビジュアルシーン

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.79	2.54	2.17	2.34	2.65	12.49

©ACTIVISION／ポニーキャニオン・FIREBIRD SOFTWARE 1987. PROGRAMMED FOR NINTENDO DISK BY JALECO. EXPORT OUTSIDE JAPAN PROHIBITED.・HAL研究所・SUNSOFT／SYSTEM SACOM.

新鬼ヶ島

前後編とも両面

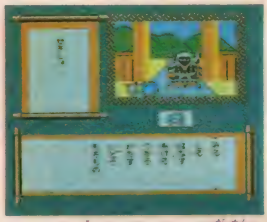
任天堂
前編 '87年9月4日発売
後編 '87年9月30日発売

販売 28万個(前編) 14万個(後編)
書き換え 55万個(前編) 50万個(後編)

昔話がたくさん詰まったゲーム

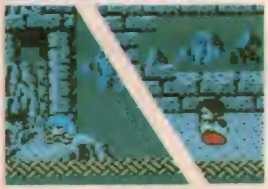
任天堂、初のディスク2枚組のアドベンチャーがこの新・鬼ヶ島。日本のいろいろな昔話をパロディして、たくさん詰まったゲームだ。主人公は男の子、女の子と2人いて、それぞれ2人を必要に応じて切り換えていくといった珍しい方式のゲーム。主人公を育ててくれた、おじいさん、おばあさんの魂をとった鬼を退治しに出かけ、その途中でいろいろな昔話に出くわすといった感じで、前・後編合わせて全9章から成り立っている。このゲームは前編がないと、後編はできないぞ。

○会話をする表示のところはまきもの風でとても凝っているぞ



○とても見やすいメイン画面

2人の主人公を切り換える



○違った人物の視点から見れば新たな展開が見つかるよ

登場人物もさまざま

○主人公。ちょっととぼけてる

○主人公を育ててくれた人

○旅をいっしょにする犬

○犬、猿とくれば当然……

○なかなか役立ってんぐだ

○とても賢い女の子の主人公

○おじいさんの様、育ての親

○こいつを倒すのは苦労する

○いろいろヒントをくれる

○悪さをっている張本がこいつ

©Nintendo

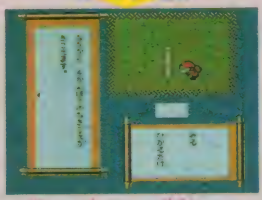
前編では……

あるところにおじいさんとおばあさんが住んでいた。2人は川で男の子を、山で女の子を拾い育てていくというのが最初。主人公である2人は出生の秘密をさぐろうとして出かけたが、その間におじいさんとおばあさんは鬼に魂をとられてしまった。その鬼を退治しに行くのだが、どうやら都に龍が現れる話とつながっているようだ。これからどのような展開に？

きんたろう

○ご存じ金太郎の登場だ！

かぐや姫

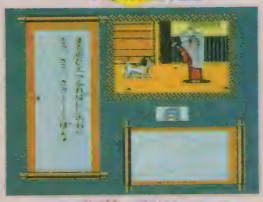


○誰もが目にした場面だろう

てんぐのかくれみの

○必ず、てんぐをつかまえろ

一寸法師

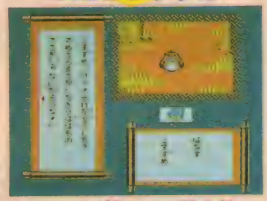


○ここで急激に生長するんだ

後編では……

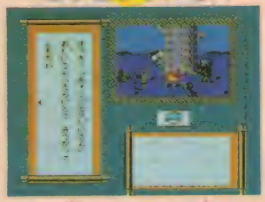
5章から始まる後編では、いよいよ物語も終盤をむかえる。前編に比べるとグッと難しくなっているけど、いろいろな展開が待っているぞ。前編の4章で一寸法師のごとく、急に成長した2人の主人公が、装いも新たに？　物語を進めていくのが後編のポイント。そして、いろいろな昔話もたくさん入ってハラハラドキドキしたりして、とても楽しませてくれる。

したきりすずめ



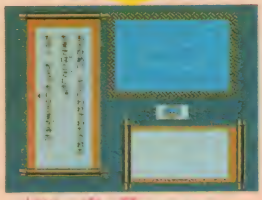
○こいつを捜すには一苦労

こぶとりじいさん



○この人のことをよく聞こう

うらしまたろう



○白石の泉を進むのだ

ももたろう

○やっと3匹のおともが……

ゲーム総合評価	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	21.75
	4.49	4.34	4.14	4.40	4.38		

アドベンチャー

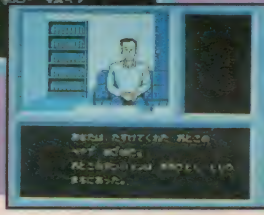
ファミコン探偵倶楽部

前後編とも両面	任天堂	販売	21万個(前編) 17万個(後編)
	前編 '88年4月27日発売 後編 '88年6月14日発売	書き換え	31万回(前編) 24万回(後編)

本格的ホラーアドベンチャー！

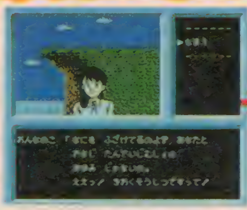
任天堂のディスク2枚組のアドベンチャーとしての第2弾。本格的なホラーとして人気の高いアドベンチャーだ。とくに難しくもなくやさしくもなく、誰でも楽しめる設定になっているこのゲームは、自らが探偵となって事件を解決していく。先へ進めば進むほど、新たな展開を目の前にしていくので、このゲームをすれば きっとハマってしまうだろう。なお、前編のディスクがないと後編は遊べないので気をつけよう。

[illegible]助は[illegible]

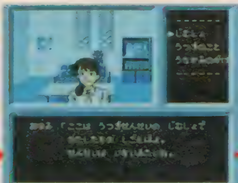


[illegible]行くのだった……

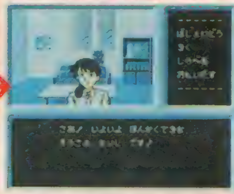
少年は探偵員だった…



どうやらこの女の子は同じ探偵らしい



キミは探偵だったけど、記憶喪失になっていた

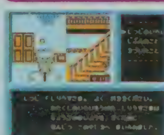


さあ、名前も思い出したし、本格的な調査が始まる

そして物語が始まる…

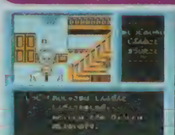
いきなりタイトルが出て、ここから始まり

仕事の依頼人は？



綾城家の番蔵という人が依頼

何の事件なのか？



キクという人が死んだことだ

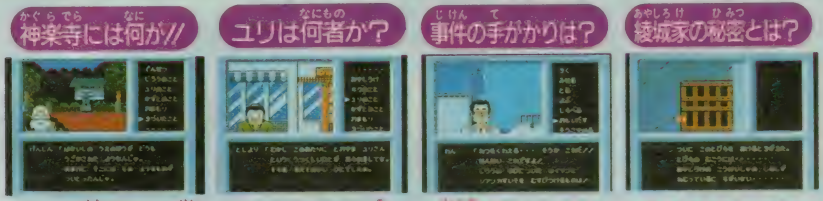
キクはなぜ殺されたのか？

番蔵の話だと他殺だという

連続殺人の謎とは？

なぜか身内の連続殺人が……

©Nintendo



○キクが眠っている墓には重大な秘密が!!

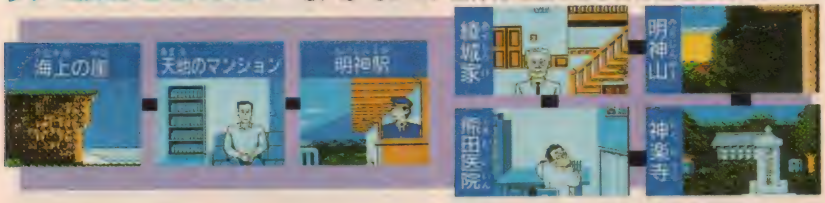
○サブタイトルの消えた後継者のユリは？

○調査していくうちに意外な手がかりが…

○いよいよクライマックスは綾城家に突入

ファミ探はここが舞台

このゲームは、海上の崖から始まって、そこから明神駅へ。そして、明神村で数々の事件が起きるんだ。



登場人物もさまざま

もちろん、事件にかかわる人物は数多くいるわけで、下記の人物以外にも登場する。はたして犯人は誰なのか

ゲーム通信	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	19.30
	3.90	3.90	3.80	4.10	3.60		

ファミコン探偵倶楽部II

前後編とも両面

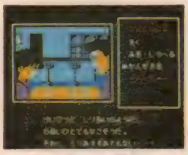
任天堂

前編 '89年5月23日発売
後編 '89年6月21日発売

販売 —万個
書き換え —万回

本格的ホラーの第2弾!!

最近、発売になった本格的ホラーの第2弾。ゲームのシステムは前作とは変わらないものの、舞台は3年前の話となっている。つまり、主人公の少年が空木探偵事務所と出会った15歳の頃だ。今回の話では丑美津高校に出るという"うしろの少女"の幽霊について真相を突き止める。前作にも増して、さらに怖くなったアドベンチャー。プレイする価値あり。



これが空木探偵事務所との出会いだ

名も知らぬ男との出会いから始まる

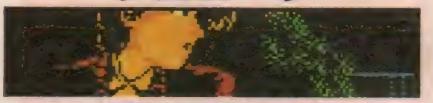
そして少年は探偵になるのである

見知らぬ男と出会った少年は、とりあえず行くあてもないので、探偵であるその男のもとへ行くのであった。

前作同様、途中にタイトル画面が入る

これから物語の事件の発端が始まるのだ

プロローグ



主人公である少年は、何者かに追われていたため、しげみに隠れていたけど…

足元にあった空カンを倒してしまった。ついに見つかり、全速力で逃げた!

しかし、逃げる少年の前に1人の見知らぬ男が立ちはだかった

男に立ちはだかれたために追跡者に追いつかれた。しかし追跡者は警官だった

その男は警官を説得し、少年をひきとると言ったためなのか、警官は去った

そう、警官に勝る男は空木探偵だったのだ。これが空木探偵との出会いである

©Nintendo

川原

物語は少女の死体が横たわるここから事件が始まる。

○いきなり残酷なシーンに

○いったい少女は何のために殺されたのかを調べるのだ

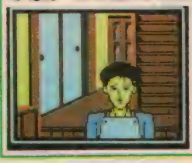
探偵事務所

少年、空木はこの事務所を中心として調査していく。

○ここでは推理をしよう

小島洋子の家

川原で殺されていた少女の家。その母親も登場する。



○母親に洋子のことを聞こう

学校

今回の事件の舞台となるのが、この丑美津高校。

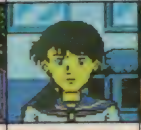
○正門前 ほかの生徒と話せる

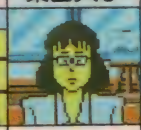
○美術室 美術の先生が重要

○旧校舎前 何かがあるぞ

今回はこんな人物が登場

アドベンチャーでは、欠かすことのできない人物が今回もたくさん登場する。とくに学校関係者が多い。

少年	空木俊介	小島洋子	橘あゆみ	小島秋江	日比野達也
					
○主人公。空木探偵の助手	○空木探偵事務所の主	○何者かに殺された	○殺された洋子の親友	○殺された洋子の母親	○洋子のクラスの担任教師

駒田哲治	田崎敏夫	葉山久子	浦部忠志	丸山刑事	警官
					
○丑美津高校の美術の教師	○用務員。要注意人物だ	○生物担当の女性の教師	○丑美津高校の校長先生	○頼りになる刑事	○最初の方しか登場しない

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
	―	―	―	―	―		―

新宿中央公園殺人事件

両面

データイースト
'87年4月24日発売

販売 —万個
書き換え —万回

ハードボイルド探偵が難事件に挑戦

ハードボイルド劇画の影響が色濃い、推理アドベンチャーゲーム。登場人物や設定など、すべて今までにない大人っぽいもので、影をうまく生かしたグラフィックもシナリオに現実感を出すのに一役買っている。ストーリーの展開が、多少平たんすぎるのが残念。

タイトルだって渋い

○タイトル画面。手に持ったタバコの煙がとってもニクイでしょ

グラフィックは劇画調

○淀橋署の熊野刑事。いかにもって感じ

○ちょっとワケあり風美人の洋子

○劇画に酒場はつきもの。でもお酒は飲めないよ

演出も一味違う

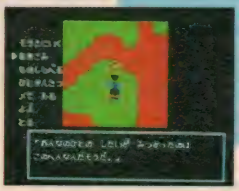
○ドラマ調のつなぎ

○小道具のたばこの使い方も大人らしいのだ

○"おどす"なんてコマンドもあるでも大丈夫かな

こんな場面も

○突如ドラクエ風マップが。何これ？



○公園でも情報集め

○公園内の神社だ

ゲーム満足度	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	15.57
	3.43	2.76	3.09	3.27	3.02		

©DATA EAST CORP.

探偵・神宮寺三郎 危険な二人

前後編とも両面

データイースト
前編 '88年12月9日発売
後編 '89年2月10日発売

販売 —万個
書き換え —万回

神宮寺三郎・三度ファミコンに登場

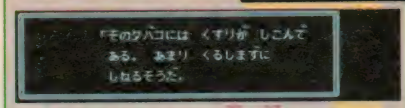
新宿中央公園殺人事件、横浜港連続殺人事件（カセットで発売）に続く、神宮寺三郎シリーズ第3弾。

今回は、神宮寺と洋子が事件に巻き込まれるストーリーから始まり、捜査の範囲もぐっと広くなっている。前2作に登場した人物も随所に現れ、洋子の過去についても触れられているなど、連続小説といった趣きがある。

コマンド選択も、よりスムーズになって、内容、グラフィックともに一段とグレードアップされたこのゲーム、書き換えで楽しむにはもってこいだろう。

○今回も決まっている神宮寺三郎。さて、今回の依頼は

○あれ、熊野刑事の言ってることが何だかおかしいそ？これはいったい…



○ゲッ!!なんてことだ、誰か助けてくれ〜。なんて、これは冒頭のお遊びなんだ、実は

ストーリーは二転三転

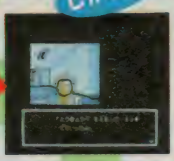
前編の主要な舞台は鈴鹿。さまざまな人物が次々と現れるので、頭の中でストーリーを整理しないと大変なことになる。

○洋子とレース見物

○レースを楽しむ2人。久しぶりの平穏なひとときだ

しかし…

↑がく然とする洋子



○ショックのため洋子は東京に帰ってしまう?

○探偵・神宮寺三郎に戻って捜査を開始

○だんだんと事件に深くかかわってゆく

○事件の鍵は意外にも

そして舞台は東京に

洋子が東京に帰ったのは事件に関係ある男のことを調べるためだった。そのことを知った神宮寺も東京へ急きょ戻り、事件は新たな展開を見せるのである。

ゲーム評価（前編の評価）	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
	3.32	3.27	3.29	3.49	3.05	16.42

アドベンチャー	中山美穂のトキメキハイスクール	両面	任天堂 '87年12月1日発売	販売 40万個 書き換え 12万回

初のアイドルのゲームだよ

アイドルを題材にした初のアドベンチャーゲーム。キミは、ある日転校して初めて知り合った女の子がアイドルの中山美穂そっくりの子だった。そのうち、その女の子は本物の中山美穂だと知って、美穂ちゃんとデートするんだ。うまく美穂ちゃんのハートをしっかりつかまえることができるかな？

肝心のゲーム内容は、選択式のコマンドで進めていくタイプ。ヘタなコマンドを選んでしまうと、すぐにふられてしまうぞ。ときどき画面中に出てくる電話番号は、以前ホットラインとして美穂ちゃんの声でヒントが聞けたんだ。でも書き換えをすればその内容もついてくるよ。

○メガネをかけたとき　○普通のときの美穂ちゃん。とてもかわいい♡　○あっち、泣いてしまったよ　○笑顔がとても似合っている

○今日からこの学校に転校だ

○あっ！　人とぶつかった！

○ナント美穂ちゃんそっくり

ちょっとだけ教えちゃうよ

このゲーム、先へ進めるにはちょっと難しいんだ。そこで特別に、つまずきそうなところを紹介するから参考にしてね。美穂ちゃんのハートをつかもう。

エンディングは2種類あるよ！

○教頭の胸あたりを調べよう

○一番右端のけん盤をたたくと

○掃除はぜひ手伝おう

○コマンド入力せずに寝ようとすると

ゲーム誌評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
	3.80	3.40	3.30	3.40	3.50	17.40

©Nintendo

アドベンチャー

水晶の龍（すいしょうドラゴン）

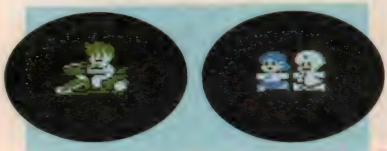
両面

スクウェア
'86年12月15日発売

販売 35万個
書き換え 15万回

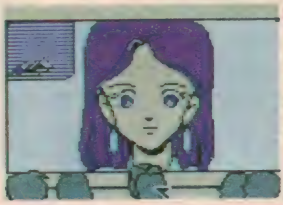
かわいいキャラクタが魅力の画面

少年ヒューが、行方不明となった少女シンシアを救い出すまでのものがたり。まんが家の佐藤元さんがデザインしたキャラクタによって構成される画面は、かなりセンスがよくって人気だった。一部のアニメーション効果が泣かせるよ。



●オープニングでアニメーションするキャラ

●オープニングに出てくる水晶の龍。シンシアと別れ別れになってしまう



●テレビのニュースキャスター。製作者の趣味がうかがえる

ビジュアルなアイコンで操作する

ゲームは、アイコンを選択してコマンドを実行するタイプで、パソコンみたいな操作性を実現している。それだけにまどろっこしい部分もあり、ストーリー自体にも無理な点が多々みられるが、グラフィックの美しさと計りにかければ、許せるかもしれない。

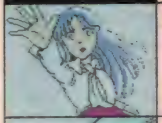
●場所を移動するときのアイコン選択がとっても面倒

●画面上の矢印を移動して対象物を選択するシステム

登場する人物たち

ヒュー・ルーカス

このゲームの主人公。たったひとりでシンシアを助けに行く。



シンシア

ゲームのヒロイン。ゲーム中盤に幻影としても登場してくる。

ユージン

ヒューの周りに現れるワンレンボディコンの謎の女性。

おばば

こう見えても科学者のおばさんで、ヒューに協力してくれる。

店のおやじ

なぜかいろんな品物を売ってくれる謎のおじさん。

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	14.88
	3.63	2.37	2.97	2.78	3.13		

©スクウェア

サムライソード

両面

カプコン
'88年11月15日発売

販売 —万個
書き換え —万回

闇の帝王ソロンを倒せ!!

キミは主人公である勇者を操って、数々の冒険をしながら闇の帝王ソロンを倒さねばならない。アドベンチャーゲームとしては、それほど難しくはないが、ボスキャラであるソロンとの戦いは大変だろう。

勇者のパートナーとして登場するのが、光の妖精サリア。サリアが一緒にいれば、難関も楽にクリアできるはず。そして伝説の武器・サムライソードを見つけ出し、世界を闇から救い出せ!

サリアはわがままな娘

大賢者は良き協力者だ

アルバアームを発見

ソロンは手ごわいぞ!!

ゲーム通信	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	16.10
	3.50	3.20	3.10	3.20	3.10		

じゃあまん探偵団魔隣組

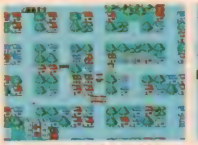
両面

バンダイ '88年11月29日発売

販売 —万個
書き換え —万回

5人の力でジゴマを捕えろ!

テレビで放送された『魔隣組』がファミコンで帰って来た。ジゴマの予告状や町の住人から情報を引き出して、ジゴマの出現場所に張り込んで、ジゴマを捕まえるというのが大筋だ。アイテムをうまく使って目的を達成しよう!



プレイ基本画面だ

仲間の位置が判る

ゲーム通信	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	12.90
	2.80	2.60	2.50	2.50	2.50		

なんきんのアドベンチア

両面

サン電子 '88年12月9日発売

販売 2万個
書き換え —万回

ギャグいっぱいのゲームだ

文明を伝えるために、神秘の国ジャポネにやってきた伝導師ザビエル。ゲイシャボーイやスシガール、謎のパフォーマーなど、ヘンテコなキャラがごちゃまんと出てくるよ。簡単なアドベンチャーだから、ストーリーを楽しむのがベスト!

うさぎちゃんだ!!

スシガールが登場

ゲーム通信	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	13.75
	3.29	2.88	2.54	2.58	2.46		

©CAPCOM・バンダイ／石森プロ／フジテレビ／東映・SUNSOFT／世界文化社／なんきん

タイタニックミステリー

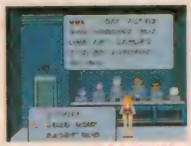
アドベンチャー | 両面

学研 '87年7月24日発売 | 販売 —万個 | 書き換え —万回

映画を見るような臨場感がウリ！

サルベージ会社の社長となって、女性ダイバーとともに謎の沈没を遂げたタイタニック号の引き上げ作戦を敢行するというもの。360度分横スクロールする船内を探索する様は、いかにも映画的な臨場感をねらった新機軸として評価される。

○深海に沈んだ船内



○ほかにも記者会見も

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.90	2.45	2.32	2.43	2.92	13.02

デッドゾーン

アドベンチャー | 両面

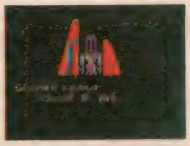
サン電子 '86年11月20日発売 | 販売 35万個 | 書き換え —万回

ファミコンがしゃべる……!?

ファミコンのディスクシステム対応のアドベンチャーゲーム第1作である。

スペースコロニー（人工宇宙島）を舞台にしたSF物で、途中、突飛な展開があったりする。サンプリングでしゃべったりしたのが話題になった。

○キャリーで～す！



○こいつが張本人

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.30	3.09	2.77	3.38	3.20	15.74

Mr.GOLD

アドベンチャー | ミスターゴールド | 両面

東映動画 '88年7月20日発売 | 販売 —万個 | 書き換え —万回

桜ふぶきがだまっちゃいねーぜ！

あの遠山の金さんが近未来SFアドベンチャーゲームとして登場！　ゴールドの父親であるレトクラードが襲われたことから事件は始まる。ある程度捜査が進むとシラスモードという裁判が始まって、ゴールドが真犯人をつきとめてゆく。

○左がゴールドだ

○ゴールドの彼女だ

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.70	2.40	2.40	2.20	2.40	12.10

リサの妖精伝説

アドベンチャー | 両面

コナミ '88年6月21日発売 | 販売 —万個 | 書き換え —万回

リサの妖精の世界で大冒険!!

ディスクでのアイドルものアドベンチャーでは2作目。コンサートを見にきていた主人公がひょんなことから別の世界へ行って、リサちゃんと冒険をするコマンド形式のゲームだ。さあ、はたしてキミはリサと結ばれることができるかな？

○最初はコンサート

○ここは別の世界

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.40	3.20	3.10	3.10	2.90	15.70

©Activision／GAKKEN・SUNSOFT・陳出達朗／結城恭介／徳間書店／東映動画・KONAMI.

ザナック

片面

ポニーキャニオン
'86年11月28日発売

販売 一万個
書き換え 一万回

これがシューティングの最高峰

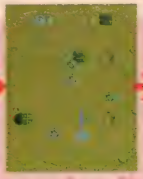
数少ないディスクのシューティングの中では一番難易度が高い。そしてやりごたえも抜群だ。キミが操る自機はパワーアップしながら全12エリアを進んでいく。

敵は人工知脳というものを持っている。キミが連射などを使えば敵はそれに合わせて強くなっていくということだ。途中にはいろいろなエリアがあり、スクロールが高速なトコもあってとても片面ソフトとは思えないくらいだ。まさに最高峰と呼んでも過言ではない。

Bボタンを押せばフツーの弾で攻撃できる

十字ボタンを押した方向にキャノンを撃つ

上からボックスがくる 中身を取ればパワーアップ



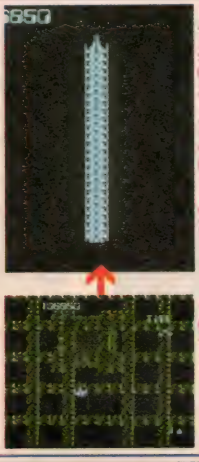
1つ取ると連射になるぞ

パワーチップ2コで2段階にアップ

通常パワーでは、これが最高の3連射

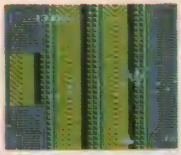
ボスを倒して次の面へワープ

1エリアはとても長い 途中には小ボスも出現

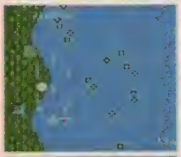


このようにヒローンとワープして次のエリアへいくんだ

エリア最後の敵を倒すと…



海上の面を進んでいく



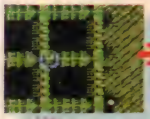
こんなボスも登場するんだ

宇宙の面だってあるんだ

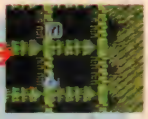
©PONY CANYON

次々にパワーアップだ

このゲームはパワーアップしないとちょっとつらい。ときどき現れる番号チップを取っていこう。



○空中からもくるのだ

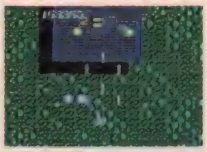


○これも撃って手に入れよう

○地上にある番号を撃つと

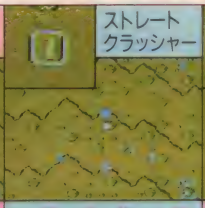
○番号チップが現れる

○パワーアップだぁ！



ツインキャノン

○Ⓐボタンで出るキャノンがツインに



ストレートクラッシャー

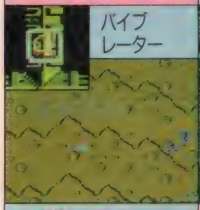
○敵の弾を消して前方に跳ぴる

フィールドシャッター

○バリア。ただし敵の攻撃が激しくなる

サーキュラー

○自機のまわりをグルグル回るバリア

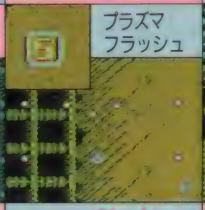


バイブレーター

○前方で左右に振れながら攻撃を防ぐ

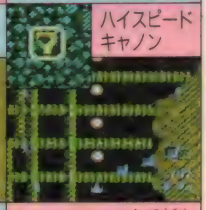
リワインダー

○撃つとヨーヨーのように戻る



プラズマフラッシュ

○これが敵に当たると画面上も全滅する

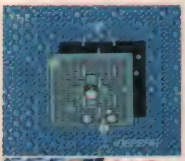


ハイスピードキャノン

○キャノンが超高速連射でできる

お助けキャラも

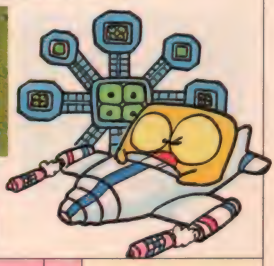
ただ単にパワーアップのアイテムが出現するのではなく、キミたちを助けてくれるキャラやアイテムも出現するぞ。



○チップを多く取ると

○撃って取ると1UP

○画面上の敵を全滅



ゲーム通信簿	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	16.67
	3.08	3.37	3.29	3.51	3.42		

オトッキー

両面

アスキー
'87年3月27日発売

販売 — 万個
書き換え — 万回

『音』を大切にしたゲーム(?)ソフト

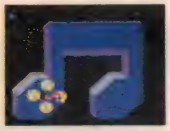
このゲーム、オトッキーと名付けられているだけに〝音〟というものをクローズアップしたソフトである。シューティングゲームを進めていく過程でいろいろな〝音〟の機能が増えていって、より遊べるようになるという発展性のあるソフトである。機能的にはシューティング、BGMモード、ミュージックメーカーの3種類に分かれている。

シューティングのゲームモード

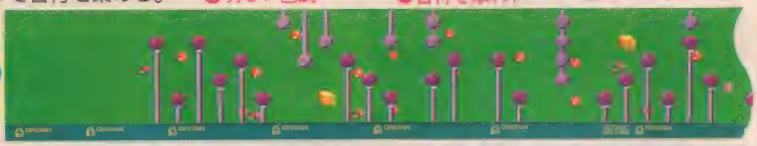
オトッキーがヨーヨーのようなミュージックボールを操って音符を集める。

●明るい色調

●音符を取れ！



●こいつがボス!?



ランダムな音を楽しむBGMモード

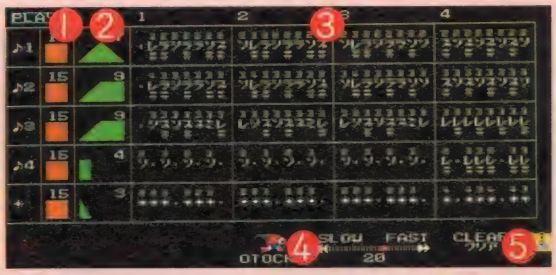
1ステージをクリアすると使えるようになる機能。オトッキーがミュージックボールを発射するたびに、いろいろな高さの音が出せる。

●このモードでは敵が出てこないようになっている

お手軽なミュージックメーカー

音源4音とリズム1音の4小節のデータを演奏する機能がある。

1. ボリューム — 各音源のボリュームを調整する。
2. 音色 — 各音源の音色を選択する。
3. 音符パート — 4小節分の音源データが入る。
4. テンポ — 曲の速さを設定する場所。
5. ディスクマーク — 自分で入力した音楽データを保存



ゲーム総合評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
	3.01	3.83	2.61	2.73	3.40	15.58

©SEDIC／ASCII CORP.

ジャイラス

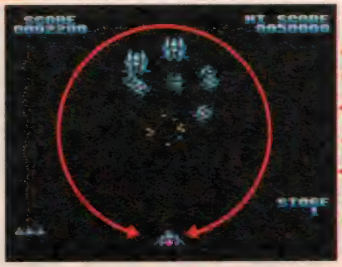
両面

コナミ
'88年11月18日発売

販売 — 万個
書き換え — 万回

3Dシューティングの決定版

3Dシューティングはいろいろあるけれど、このジャイラスは自機を360度旋回して敵を攻撃するといったゲームだ。太陽系を支配しようとしているドメスを倒しに、海王星から太陽へ向かう。ステージは全部で39。その中にはボーナスステージやボスも現れる。



360度旋回

太陽系を救うのだ

●最初に現れるボスだ

●1つの星は4ステージで構成されていて、ボスを倒すと……

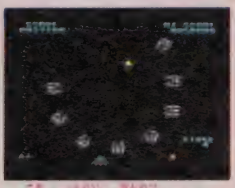
●次の星へワープしていくんだ。先へ進むとかなり難しくなる

●母艦ではなく触角を攻撃

●Aボタンで波動砲が撃てるぞ

チャンスステージ

●各星の区切りにはこんなステージも！



●敵の編隊を全滅させていくとボーナス点がもらえる

ゲーム点数	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	15.70
	3.20	3.20	3.10	3.10	3.10		

©KONAMI

ファルシオン

両面

コナミ
'87年10月21日発売

販売 — 万個
書き換え — 万回

迫力の3Dシューティングゲーム

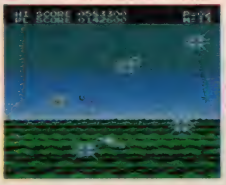
任天堂の3Dシステム対応の、3Dスクロールシューティングゲーム。

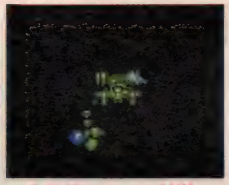
自機はファルシオンと呼ばれる亜空間戦闘機で武器は粒子砲、パワーアップ兵器のホーミングミサイルの2種。後者は数に限りがある。

ある一定の場所にくると出現する玉を取るとパワーアップ。青い玉を取るとスピードUPし、赤い玉を取ると、ミサイルが5つ増えるのだ。各面の終わりにはボスがいる。音楽がかなり良いソフトである。

○モード切り換えが可能

○突然出現するアイテム


○美しいグラフィックス


○個性的なボスの攻撃!!

ゲーム通信調	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	16.55
	3.39	3.34	3.27	3.34	3.21		

ツインビー

片面

コナミ
'88年3月11日書き換え開始

販売 — 万個
書き換え — 万回

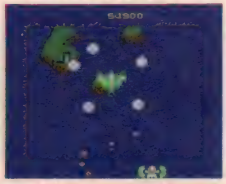
ツイン攻撃で強敵を打ちまかせ

業務用の名作をコナミ自身が移植。2人同時プレイでツインビーとウインビーを操作すれば、楽しさ倍増／2人で手をつなぐと強力な弾を発射できるし、縦にならべば放射弾の攻撃ができるといった感じだ。また、自機のパワーアップは、雲の中から現れるベルを数回叩いて色を変化させ、そのベルを取ってパワーアップするんだ。色によってツイン砲、スピードアップ、バリアなどとパワーアップ。分身できればかなり強力だ。

○いざ、敵を倒しに出陣

○2人混合攻撃もできる

○フルパワーアップだ!


○1面のボスだ、強いぞ

ゲーム通信調	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	19.69
	4.29	4.05	3.79	3.97	3.59		

©KONAMI

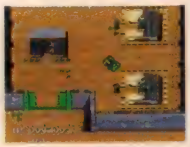
赤い要塞

シューティング　両面

コナミ　'88年5月2日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

ジープを駆って人質を救出せよ!!

自機が中心となる縦方向スクロールシューティングゲーム。自機はジープで、捕虜収容所を爆破し人質を救出するのが目的。武器は縦方向にのみ射てる通常弾と手榴弾（特定の人質を助けたりするとパワーアップ）。2人同時プレイも可能。



❶捕虜を救出せよ

❷3段階に強力に…

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.40	3.40	3.40	3.60	3.20	17.00

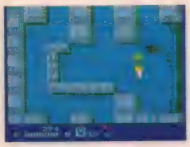
亜空戦記ライジン

シューティング　両面

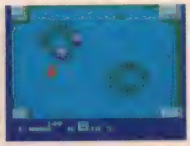
スクウェア　'86年7月12日書き換え開始　書き換え専用　書き換え 15万回

機動兵器「ライジン」出撃セヨ！

SF仕立てのシューティング・アクションゲームである。セレクトボタンによりライジンは変型するようになっており、ある程度自機の進行方向を選択できるようになっている。ゲーム自体はかなり難しいので万人には勧められない。



❶アクションシーン



❷シューティング

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.80	2.50	2.40	2.50	2.70	12.90

ガルフォース

シューティング　両面

ハル研究所　'86年12月10日発売　販売 15万個　書き換え — 万回

一応アニメが題材だけど……

同名のアニメーションを下じきにしたシューティングなのだが、別にタイトルがガルフォースである必要性はほとんどない。ゲームのほうは、敵や敵の弾を避けるよりは、『バリア』のアイテムの位置を暗記するのが正攻法という感じだ。

❶このような場面も

❷この攻撃！

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.80	3.86	3.24	3.51	3.16	17.57

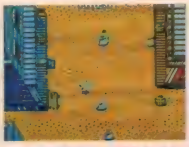
ガンスモーク

シューティング　両面

カプコン　'88年1月27日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

西部に生きる男の物語

縦スクロールのシューティングゲーム。主人公はガンマンで西部の町を舞台に、ならず者を倒しながらウィンゲートファミリーを倒すのが目的。タルを撃つとパワーアップアイテムが出現することがある。村人からアイテムを買うことも可能。



❶3方向に射撃可能

❷白馬にも乗れる

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.20	3.20	3.30	3.40	3.00	16.10

©KONAMI・マイクロキャビン／スクウェア・MOVIC／SONY Video Software International Corp.／アートミック・CAPCOM.

シューティング

セクションZ

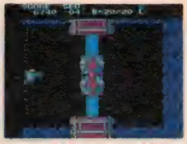
画面

カプコン	'88年5月25日発売	販売 — 万個	書き換え — 万回

敵要塞内を進むSFシューティング

同名の業務用から大幅にアレンジを加えて移植された横スクロールのシューティングゲーム。敵のエネルギーを奪ってパワーアップしつつ、全部で60のセクションに分かれた敵要塞内部の奥深くへと侵入してゆくのだ!

⇧敵のパワーを奪え



⇧分岐路を突き進む

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.05	2.89	2.86	2.98	2.90	14.68

シューティング

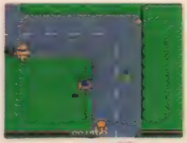
トップルジップ

画面

ボーステック	'87年10月9日発売	販売 — 万個	書き換え — 万回

かわいいキャラたちが猛レース!

シューティングゲームに見えるが、実はレースゲーム。キミはZipping号を操り、ライバルをミサイルや体当たり攻撃でパワーダウンさせ、そのスキをついて先へ進んで行く。アイテムを取ることによってさまざまなパワーアップが可能。



⇧それゆけ、進め!

⇧ワープトンネルだ

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.40	2.88	2.87	2.82	3.13	15.1

シューティング

ハレーウォーズ

画面

タイトー	'89年1月14日発売	販売 — 万個	書き換え — 万回

撃ちまくってパワーアップせよ

業務用では'86年のハレー彗星接近とともに登場した。このディスク版でも自機の派手なパワーアップで撃ちまくったり、敵やいんせきを撃ち逃すと、少しずつ地球が破壊され、自機もやられてしまうという特徴もそのままだ。

⇧いんせきを防げ

⇧これぞフルパワー

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.82	2.93	3.29	3.22	2.87	15.13

シューティング

ビックチャレンジ! ガンファイター

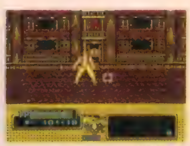
画面

ジャレコ	'88年3月28日発売	販売 — 万個	書き換え — 万回

愛銃を手に父のかたきを討て

基本的には横スクロールアクションゲームで、各面の終わりには、3Dシューティング画面でボスキャラが待ちうけており、面クリアすると、ナイフ、ブーメラン、ダイナマイトなどのアイテムが手に入る。

⇧横スクロール画面



⇧3Dでボスと対決

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.88	2.88	3.29	3.13	3.13	15.31

©CAPCOM・ボーステック・TAITO CORP.・JALECO LTD.

ビッグチャレンジ！ドックファイトスピリット

両面

ジャレコ	'88年10月21日発売	販売 — 万個	書き換え — 万回

最新鋭ヘリコプターで撃ちまくれ

最新鋭ヘリで全7面を突き進む、縦スクロールシューティングゲーム。敵機を倒すとアイテムが出現する場合があり、取ると自機がパワーアップ。各面の最後には基地があり、破壊するとアイテムの出現率が高い高速スクロール面となる。

○これが通常の画面

○基地はツヨイぞ!!

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.00	2.80	2.90	3.00	2.70	14.40

もえろツインビー シナモン博士を救え

両面

コナミ	'86年11月21日発売	販売 — 万個	書き換え — 万回

脅威！ 3人同時プレイの夢が！

ツインビーの続編として発売されたもえろツインビー、このゲームの売りは何といっても、ジョイスティックを使用した3人同時プレイだ。このゲームの発売前までは、3人同時プレイなんて不可能だと思われていたから、画期的だった。

○この3人が活躍

○横スクロールも

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.16	3.26	4.01	4.21	3.78	18.42

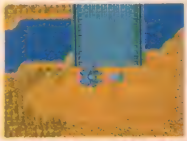
リフレクトワールド

両面

イーストキューブ	'87年6月2日発売	販売 10 万個	書き換え 10 万回

30種の装備を駆使して敵を倒せ

自分の動きとともに4方向にスクロールする、RPGっぽいシューティングゲーム。敵であるキメラを倒すと報奨金をもらうことができ、その金でSHOPの武器や装備を買うことができる。敵移動巨大要塞ダイバダストの破壊が最終目的。



○敵を倒すと報奨金

○SHOPで買物可

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.57	2.37	2.35	2.43	2.79	12.51

©JALECO LTD.・KONAMI・イーストキューブ

スポーツ バレー

バレーボール

片面	任天堂 '86年7月21日発売	販売 83万個
		書き換え 97万回

コートの中の緊張感をリアルに表現

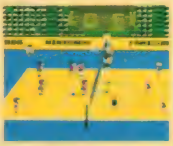
ディスク専用のスポーツゲーム第1弾だけあって、この興奮度はバツグンだ。サーブ、レシーブ、アタックとビシバシボールが跳ねる。6人の選手を動かす操作性がとてもよくて楽しめてしまう。2人でプレイすれば、思わず熱くなってしまうぞ。

●コートの中を6人の選手がかけ回る。バレーボールは青春だ！

●8チームの強ごうの中から対戦相手を選べる。プレイヤーは日本だ。ガンバレニッポン！

男子と女子、世界8カ国の選手たち

このゲームに登場する選手は、それぞれ国によって強さが違うんだ。一番強いのはやっぱりダントツでソ連。男子女子で分かれていて、男子は女子よりややボールが重くてスピードが速い。



●迫力の男子バレー

●男子アメリカも実力が上がっているぞ

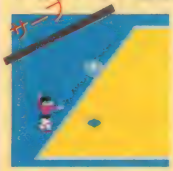
●男子はやっぱりかわいくない

●ソ連女子は最強だ！ブロック決まるか！

●女子こそやっぱりバレーの花

基本的なテクニック

まずは基本テクを覚えよう。レシーブもできないようじゃ宿敵ソ連に勝つことなんておぼつかない。トレーニングモードで、最初は練習だ。



●まずはサーブでエースをねらえ！

●レシーブができればつなげるね

●トス上げてアタッカーにまわせ

●これで決まりのアタックだ

©Nintendo

多彩なテクニックを楽しめる

バレーボールは、チームみんなで協力し合って繰り出すワザの数々が魅力だよね。このバレーボールでも、そういった本物のワザをほとんど再現できて、かなりすごい。選手を動かす操作は、最初はかなりむずかしいが、慣れてしまえば自由自在に操れるようになる。オリンピック並みの高等技術も決まってしまうよ。

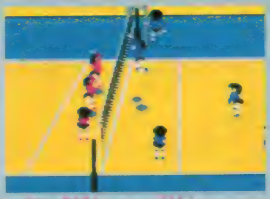
○まずレシーブで確実にボールを取って、セッターにまわす

○セッターはトスを上げる。確実にアタッカーにボールを上げろ

○絶妙のタイミングでBボタンを押せば、必殺のアタックだー！

ブロック

相手のアタックボールもブロックで止められれば逆に得点できてしまうわけだ。



○対ソ連戦では、通用しにくい

クイック

Ⓑボタンで低いトスを上げれば速攻のクイックアタック。得点率が高いぞ。

○強敵にはこれが一番有効だ

バックアタック

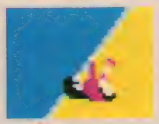
後衛でトスを上げても、強烈なスパイクを決めればブロックしにくいのだ。

○意表を突く後衛のアタックだ

おちゃめなコート風景

コートの中の選手は、一生懸命がんばっているんだけれども、その動作がとってもおちゃめなんだ。そんなコートの風景を拾ってみました。

○ボールを受けて転んだところ



○強烈なスパイクをレシーブした

○負けてもおじぎする日本チーム

ゲーム通信簿	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	17.14
	3.42	3.41	3.65	3.07	3.59		

スポーツ レース

ファミコン グランプリ F1レース

両面

任天堂
'87年10月30日発売

販売 49 万個
書き換え 27 万回

気分はF1ドライバー!?

青いディスクカードを使った任天堂のイベント第3弾はこのファミコングランプリF1レース。平面のサーキット上をF1を走らせるのだ。画面に目新しい工夫はないし、操作は取っ付きにくくなっているが慣れてくると、面白味が増えてくるタイプのゲームである。

全コースを完走して中嶋を目指せ//

① コースマップ

現在自分の走っている位置、上位を争っているライバル車などの位置が判る。

② 順位・周回

現在自分がどの順位にいるか、サーキットをあと何周しなければならないかを表示。

③ タイム

スタートから現在までの時間と、ベストラップを表示するようになっている。

④ ダメージメーター

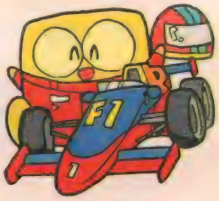
現在の速度、車体のダメージ、タイヤのへり具合、ガソリンの量が表示される。

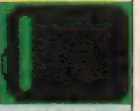
タイムトライアル

このゲームには練習モードともいえる、タイムトライアルがある。マシンは自分の物だけだから、走行ラインを、ぜひ研究しよう。

●6種のうちからサーキットを選択

●そして、スタート。練習にはもってこいのモード

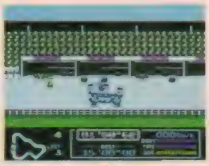


No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	No.6
					
かなり長いサーキット。でも直線が多い。	No.1とはうってかわってカーブが増えた。	直線が多い半面カーブが連続している。	ヘアピンカーブと直線がまじっている。	立体交差が多いのでハンドル操作に注意。	広い場所はタイヤがへったときの練習用?

©Nintendo

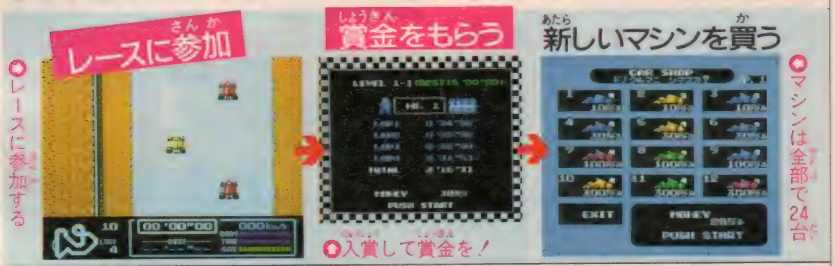
グランプリレース

目玉はなんといってもグランプリレース。コースの条件によって4種類の難しさが用意されている。レースに参加して入賞すると当然、賞金が手に入り、それでマシンをグレードアップするんだ。



●ピットに入って、ダメージを回復させる

●入賞するとピットクルーも喜ぶワケです



全サーキットコース図

レースのサーキットは全部で10種類。プレイヤーは4周して順位を競いあうようになっている。

No.1

ラインの走行をマスターするにはもってこい。

No.2

最終コーナーのラインはぜひマスターしたい。

No.3

複合コーナーをとり入れたサーキットだ。

No.4

S字のラインの取り方が、じつに難しい。

No.5

立体交差にまどわされないようにしよう。

No.6

ヘアピンが2つもあるタイヤ泣かせ。

No.7

最終コーナーの手前のS字はじつに難しい。

No.8

雨が降っている。マシンはウエットで。

No.9

10コースのなかで1番難しいサーキットだ。

No.10

ウエットでヘアピンの連続！むずかしい。

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	18.67
	3.64	3.64	3.34	4.21	3.84		

スポーツ ゴルフ

ゴルフJAPANコース

両面

任天堂
'87年2月21日発売

販売 73万個
書き換え 1万回

参加型ディスクソフト第1弾！

任天堂初の青ディスクゲーム。青いシャッター付きのディスクは、イベント参加ディスクで、任天堂主催のいろんなゲームのイベントに参加できるんだ。

このゲームは、そのイベント第1弾で、任天堂のゴルフをバージョンアップし、コースをすべて作りなおしたものなので、基本的には同じゲームなんだけど、画面構成などが多少違っている。今はもうイベントはやっていないけれど、全国から募集していただけにむずかしさもバツグン。今プレイしても変化のある各コースは楽しめるよ。

メニュー画面。名前も登録できてしまう

メイン画面。元祖ゴルフとちょっと違う

グリーンでのパットも、かなりむずかしくなった

イベント実施中には、サービスデータも見られた

風の影響は大きい

このゴルフシリーズは、風の影響がかなり強いことで有名だ。クラブの選択は風を第一に考えよう。

強風にはアイアンだ

バンカーの抜け方

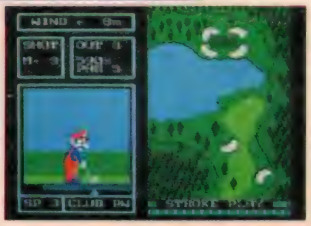
バンカーショットもゴルフではポイント。強気で攻めるよりはサンドウェッジで確実に脱出しよう。

確実に出そうね

状況によるクラブ選択

クラブの選択には回りの状況をよく見る必要がある。後はベストショットだ。

ドライバーで強引に攻めるばかりが能じゃないときには確実な攻めも



アイアンを選択し、低めに打てば、風はちっとも恐くないんだ

スポーツ

©Nintendo

グリーンのパットがポイント

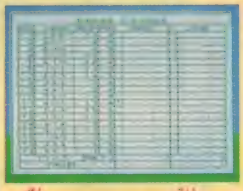
このJAPANコースは、元祖ゴルフに比べてグリーン回りがかなり違ってきている。芝の状態がかなりシビアに影響する様に工夫されていて、プレイヤー泣かせだ。V字型の模様が芝を表しているわけ。これの向きが芝の向きで、大きさが傾斜を表現している。各ホールでかなり厳しいグリーンが設定されているから、このパットが一番の決め手となる。

●JAPANコースの芝目はかなりむずかしい

●まずはグリーンに乗せてピンに近づけよう

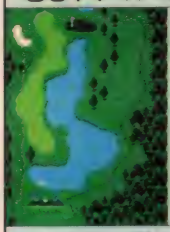
前半9ホールの紹介

各ホールは、完全新作の18ホール。かなり凝ったデザインはなかなか美しくて、そういった意味では後のUSコースよりも優秀なホールが揃っているといえるんじゃないかな？芸術的なOUT9ホールを紹介。



●全18ホールはこの表のようになっている

OUT1 362ヤード パー4



●左に寄せれば簡単だ

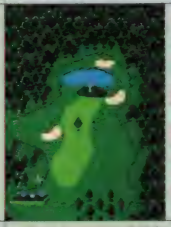
OUT2 401ヤード パー4

●川越えがむずかしい

OUT3 590ヤード パー5

●超ロングホールだ

OUT4 223ヤード パー3

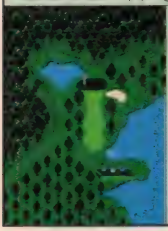


●木さえ避ければ安心

OUT5 410ヤード パー4

●バンカーが危ない

OUT6 181ヤード パー3

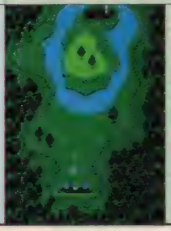


●芸術的なホールだ

OUT7 589ヤード パー5

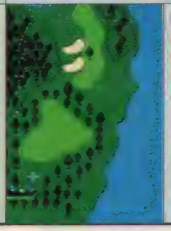
●とてもむずかしそう

OUT8 342ヤード パー4



●木2本が問題だね

OUT9 441ヤード パー4



●中央の林がこまるよ

ゲーム通信簿	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	16.61
	3.45	2.96	3.34	3.60	3.26		

スポーツ ゴルフ

ゴルフUSコース

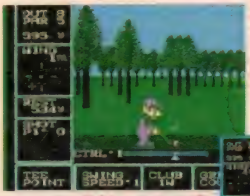
両面

任天堂
'87年6月14日発売

販売 37万個
書き換え 19万回

3D表示が加わってリアルになった

イベントディスクシリーズの第2弾は、よりむずかしくなったゴルフゲームだ。今度は、木や池などのコースが立体的に見える3D表示まで付いてシステム的にも大進歩。しかも今回からは、グリーンまでの残りの飛距離を表示してくれるようになって、クラブの選択が楽になった。前回以上に難易度が上がっているこのコースを回るのは本当に大変だぞ。



●立体の画面を平面表示にすると、また違って見えるのだ

●メイン画面もだいぶ変わってきたのが分かる？

画面表示は3段切り換え

●3つのアングルから状況を割り出す

●足下の芝の状態を見て、クラブの選択をしよう

●バンカーも、いろいろと砂が違っている

おもしろいコースがそろった

今回のコースは、USというだけあって、アメリカらしいというかなんというかムチャクチャなコースが揃った。

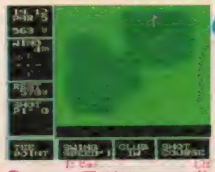
池や木がいっぱいのいじわるなコースばかりで気が遠くなってしまいそうだ。

●文字の鳥が……

●木が多いのなんの…

むずかしくなったグリーン

各コースがメチャクチャなら、グリーンもメチャクチャだ。ここまで現実離れしたグリーンは、ゲーム以外では味わえない。今回から、芝の影響を受けやすいとか受けにくいといった要素も加わった。



●この二重グリーン。芝の状態はかなりキツイ

●芝の色で速さが分かる

ゲーム通信調べ	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	17.00
	3.52	3.21	3.38	3.67	3.22		

©Nintendo

スポーツ レース

3Dホットラリー

両面

任天堂
'88年4月14日発売

販売 30万個
書き換え 20万回

3Dで熱い戦いを勝ち抜け！

任天堂が開催したディスクファクスによるイベント作品、第5弾。しかも3D対応のスグレものである。

ゲームのコースは上下の高低などを考慮しているので、ラリー車は4段変速になっている。ホットドットを8個集めると、1回のみ急加速が可能になる。

ゴールまで走り抜け!!

ラリーのコースは3種類用意されていて、1のコースがイベント参加用のものだった。それぞれは5種類の景色が組み合わされている。難しい順にならべると2・3・1の順番になる。

3D画面

これが3Dシステム対応の画面だ

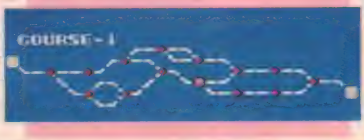
普通画面

一方こちらはノーマルのゲーム画面

ここはハイウェイだ

これは草原のコース

砂漠地帯が広がる



遠くに大都市が見える

向こうに見えるのは障害物の『なにする木』だ

えんえんと続く砂漠の道路。先行の車が見える

チェックポイントが近いぞ

車を選べ！

カットビ

速さだけがとりえともいえる

ヨンク

雪道やカーブに強い。4WDだ

モンスター

ダメージに強いタフなマシン

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	17.60
	3.60	3.60	3.40	3.60	3.40		

スポーツ

スポーツレース

VSエキサイトバイク

両面

任天堂
'88年12月9日発売

販売 5万個
書き換え 11万回

業務用のコースデータで新登場した

業務用の対戦型ゲームとして人気だったVSシリーズのファミコン版だ。以前カセットで発売されたものと違って、ちゃんと2人対戦モードも付いている。業務用を新たに移植したものなんだ。

○各コースは、業務用と同じで、ボーナスコースもちゃんと入っているのには感動だ

○業務用のように美しくデザインされたコースに、新しくBGMもついたのがウレシイ！

○オーバーヒートすると動けなくなってしまう

○ギリギリまでパワーを使うのがコツだ

2人で対決するVSモードが最高

この2人ゲームのバトルは、業務用と違って、1画面の中を上下2段に分けて表示されるけど、それほど違和感なくプレイできる。2台が接近してくると、上下両方に表示されるようになるんだ。

○2人でプレイするときは、オープニングにデモ画面も現れる。かわいいキャラクタだね

○2人が接近してくるとおもしろい

○2人での対戦画面だ

○対戦が終了すると、こういう画面が。うれしい人とかなしい人が…

エデットしたコースがセーブできる

カセット版では、コースをエディットしても、電源を切ればおしまいだったが、このディスク版では、セーブできるようになったのがうれしいよ。

○コースをエディットして、ともだちと交換したりもできるんだぞ

ゲーム評論	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
	3.12	2.93	3.53	3.34	2.99	15.91

スポーツ

スポーツ ピンポン

スマッシュピンポン

片面

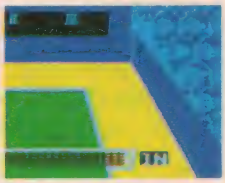
任天堂
'87年5月30日発売

販売 16万個
書き換え 31万回

卓球は暗い？ とーんでもない！

シンプルイズベスト。このゲームはまさに、それを絵に描いたようなゲームだ。だれにでもできる無理のない操作、そして、卓球という単純なルールのスポーツ。でも、それだけに、だれでも簡単に楽しむことができる。また、このゲームでは、コートチェンジのときにディスクカードが盆おどりをしたり、ゲーム中にゴリラが喜んだりと、卓球というスポーツにある独特な暗さを、なくそうと努力をしている。

○手だけのキャラが変



○これが噂のゴリラ君

○ポースの声がかわいい

○ゲーム途中の休憩時間

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	15.23
	2.69	2.46	3.21	3.45	3.42		

スポーツ ビリヤード

エキサイティングビリヤード

両面

コナミ
'87年6月26日発売

販売 —万個
書き換え —万回

ハスラー界のヒーローをめざせ!!

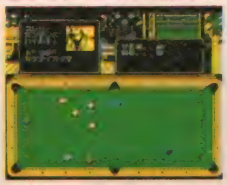
各ステージのプールバーでナインボールの勝負を挑み、勝ち進んでハスラー界のNo.1となるのが目的だ。

勝負の場所は7ヵ所。勝負をする前に場所代を払わなければならないので、ゲームに勝ってもお金がないと次のステージへ進めないのだ。

本編ゲームの他にも、ナインボール、ローテーション、ラックゲームの3種類を自由に遊べるモードもあり、1人から4人までプレイができるようになっている。

○まずはこの店で勝負だ

○強さを決めてショット



○相手がかけてくるぞ！

○名前の登録もできる

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	17.44
	3.27	3.43	3.43	3.68	3.63		

©Nintendo・KONAMI

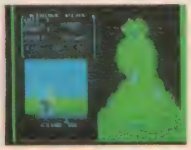
ゴルフ

スポーツ・ゴルフ　片面

任天堂　'86年2月21日発売　販売 22 万個　書き換え 30 万回

このゲームで、お父さんも虜に

いつころからだろう、お父さんがファミコンを始めるようになったのは……。こたえ、それはゴルフが発売されてからです。もちろん、きみたちも熱中したにちがいないけれど、お父さんをファミコンファンにした、張本人ソフトがこれだ。



○オープニング画面　○ＢＧＭ無しが渋い

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	
	——	——	——	——	——		——

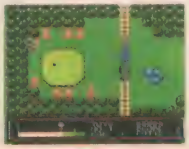
バット・バット・ゴルフ

スポーツ・ゴルフ　両面

バック・イン・ビデオ　'89年3月31日発売　販売 1 万個　書き換え — 万回

ヘンテコリンなメルヘンゴルフなの

キミが使えるのはパター１本。ケーキコース、オモチャコースなどのヘンテコな９つのホールがキミを待っている。ストロークゲームとチャレンジゲームの２通りの遊び方ができるぞ。トラックボールにも対応していてうれしい限り。



○オモチャのコース　○ありんこが邪魔者

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	
	3.76	3.12	3.10	3.14	3.62		16.74

プロゴルファー猿

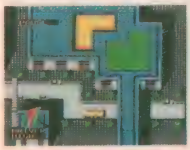
スポーツ・ゴルフ　両面

バンダイ　'87年6月26日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

今までにないゴルフゲーム!?

必殺技や３Ｄのトレーニングモードなどがある異色のゴルフゲーム。

戦い抜くコースもアニメと同じく、ビルの屋上だったり、建物の内部など普通のゴルフゲームでは考えられない場所ばかり。２Ｐも可能なんだ。



○こんなコースとは　○必殺技 "モズ落し"

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	
	3.01	2.55	2.82	2.85	2.80		14.03

ウィンターゲームズ

スポーツ　両面

ポニーキャニオン　'87年3月27日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

4つのスポーツを楽しめるぞ!!

冬季スポーツの４種（ホットドック、スピードスケート、フィギュアスケート、ボブスレー）を、タイムや得点を競って遊ぶものである。

各ゲームにより操作方法は異なる。コンピュータの点の評価がかなり辛い。

○フィギュアだ　○攻撃式もあるぞ!!

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	
	2.28	2.11	2.14	2.31	2.92		11.76

©Nintendo・PACK-IN-VIDEO CO. LTD.・藤子／小学館／テレビ朝日／BANDAI・EPYX, INC. ／PONY CANYON

スポーツサッカー エキサイティングサッカー 両面

コナミ '88年2月16日発売 | 販売 — 万個 | 書き換え — 万回

超リアルな画面がすごいサッカー

このゲームは何といってもリアル、これにつきる。まず画面がリアル。そして得点シーンの笛の音も、リアルに再現されていて、サッカーファンには非常にうれしい。そしてエンディング、もう、最高にリアルだぞ。きみも見てみよう。

○超リアルな人工芝

○得点シーンもいい

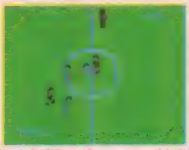
	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
	3.10	3.10	3.20	3.40	3.10	15.90

スポーツサッカー キック&ラン 両面

タイトー '88年9月13日発売 | 販売 — 万個 | 書き換え — 万回

友達と共同してコンピュータと対戦

7ヵ国のチームを相手に勝ち抜いていくこのゲームには、1・2プレイヤー対COMのモードがある。つまり、2人で共同しながらCOM相手にプレイできるんだ。また、COMのレベルは5段階あり、いきなりPK戦だけでも楽しめる。



○左右に分かれて対戦

○勝負を決めるPK戦

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
	3.00	2.80	2.90	3.00	2.90	14.60

スポーツサッカー サッカー 片面

任天堂 '86年2月21日発売 | 販売 15 万個 | 書き換え 20 万回

友達とほのぼの 6人サッカー

任天堂のスポーツシリーズは、どれも楽しくていい。サッカーがはじめカセットで出たときはうれしくて、発売日におもちゃ屋にかけこんだ人も多いんじゃないかな。あのハーフタイムのチアガールは最高だよね。

○ピッ！ 試合開始

○ハーフタイムだ！

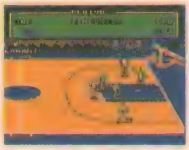
	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
	—	—	—	—	—	—

スポーツバスケット エキサイティングバスケット 両面

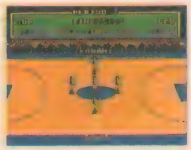
コナミ '87年7月24日発売 | 販売 — 万個 | 書き換え — 万回

リアルな動きのスポーツシリーズ

スポーツものにはいろいろあるけれどもちろんバスケットも忘れてはいけない。細やかでリアルな動きがウリのこのゲーム。そして、ボールをバウンドさせたときの音までリアルに仕上がっている。実際のルールに沿っているので楽しめる。



○雰囲気が出ている



○ハーフタイムも

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
	3.17	3.20	3.18	3.74	3.50	16.79

©KONAMI · TAITO CORP. · Nintendo

アイスホッケー

スポーツ アイスホッケー | 片面

任天堂 | '88年1月21日発売 | 販売 25万個 | 書き換え 53万回

乱闘の快感！　やめられまへんな

すべって、ころんで、乱闘ありのサッカーみたいなゲーム。このゲームでは、選手の個性と乱闘という新システムが加えられた。やはり遊べるうまいバランスのゲームだ。乱闘シーンは燃える燃える、もう、快感だね。

○新システム採用　○乱闘だ、踊れ踊れ

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.50	3.10	3.40	3.60	3.30	16.90

コナミックアイスホッケー

スポーツ アイスホッケー | 両面

コナミ | '88年7月22日発売 | 販売 — 万個 | 書き換え — 万回

リンクで戦うバトルスポーツゲーム

エキサイティングなスポーツとして知られるアイスホッケーを、コナミ調ゲームにアレンジ。8つの個性的なチーム同士が壮絶なバトルを繰り広げる。パックを取り合いぶつかり合うシーンはほとんど乱闘だぞ。もちろん2人プレイも可。

○ゲーム開始だ　○ほとんど乱闘だ

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.40	3.00	3.10	3.20	2.90	15.60

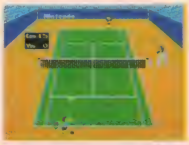
テニス

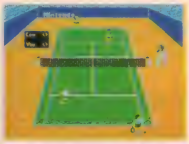
スポーツ テニス | 片面

任天堂 | '88年2月21日発売 | 販売 16万個 | 書き換え 20万回

非常にうまくできたテニスゲーム

初期のファミコンソフトとしては、非常によくできたテニスゲームだ。テニスというスポーツじたい、ルールが単純だからかもしれない。でも、今でも十分遊べるぞ。ダブルスで友達と力を合わせ、勝ったときは最高、対戦できないのが難。





○シングルスの場合　○ダブルスの場合

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
—	—	—	—	—	—

コナミックテニス

スポーツ テニス | 両面

コナミ | '88年8月19日発売 | 販売 — 万個 | 書き換え — 万回

チームプレイでトーナメントに勝つ

コナミックスポーツシリーズのテニス版だ。キャラクタの動作が、別のウインドウに大きく表示されて迫力だ。プレイヤーは、個性的な8つのチームから自分にピッタリのチームを選ぼう。ただ、立体画面で奥にいるときは操作しにくい。

○画面は立体的だが　○いろんなメンバー

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.00	2.50	2.60	2.70	2.60	13.40

©Nintendo・KONAMI

スポーツ 野球

エキサイティングベースボール

両面

コナミ　'87年12月8日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

ウル技いっぱいコナミ野球第一弾

当時としては画期的な自分のオリジナルチームを作り成長させていくモードと、さらにそのチームで友達のオリジナルチームと対戦できるというモードがついていた。画面は燃えプロの逆でキャッチャー方向から見た画面方式を取っている。

○これが基本画面　○オリジナルチーム

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.60	2.60	2.50	2.70	2.80	13.20

スポーツ 野球

ベースボール

両面

任天堂　'86年2月21日発売　販売 19 万個　書き換え 22 万回

野球ゲームの基礎を築いたソフト

野球ゲームの先駆けとなったゲーム。今でこそ、たくさんの野球ゲームが発売されているが、当時はこのゲームだけだった。選手の個性はもちろんのこと、守備の操作もできないけれど、このゲームがなければ、今の野球ゲームはない！

○気持ちのいい本塁打　○ウル技、走塁球

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
—	—	—	—	—	—

スポーツ ボーリング

ビッグチャレンジ！GOGOボウリング

両面

ジャレコ　'89年6月23日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

トラックボール対応のボウリングだ

友だち4人で得点を競い合うパーティモード、ペアを組んでプレイするペアモード、COMが操作するどこかで見たような8人のキャラを相手に勝ち抜いていくチャレンジモードと、3つの遊び方ができる。投げるタイミングが難しいぞ。

○COMは手強いぞ　○ストライクが出た

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
—	—	—	—	—	—

スポーツ

©KONAMI・Nintendo・JALECO LTD.

スポーツプロレス　プロレス　片面

任天堂　'86年10月21日発売　販売 51万個　書き換え 79万回

めざすは史上最強のチャンピオン

6人のレスラーの中から、自分の好きなレスラーを選び、残りの5人と次々に対戦してチャンピオンをめざしていこう。

使えるワザは全部で12種類、各レスラー独自の得意ワザも用意されている。

2人同時プレイで対戦もできるよ。

○大技が決まった

○さあ、フォールだ

	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
	3.29	3.86	4.09	3.45	3.88		18.57

スポーツ柔道　ビッグチャレンジ！柔道選手権　両面

ジャレコ　'88年8月10日発売　販売 —万個　書き換え —万回

ファミコン初の武道ゲームだ

ジャレコの「ビッグチャレンジ！」シリーズ第1弾はこの柔道だ。このゲームでは量より質ということで、簡単な操作方法でいくつもの技がかけられるし、必殺技もできる。また、VSモードもついていて、友達と楽しめるよ。

○試合前のあいさつ

○ヤッ！　どうだ！

	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
	2.80	2.40	2.60	2.70	2.80		13.30

スポーツ空手　KARATE CHAMP　両面

データイースト　'88年7月22日発売　販売 —万個　書き換え —万回

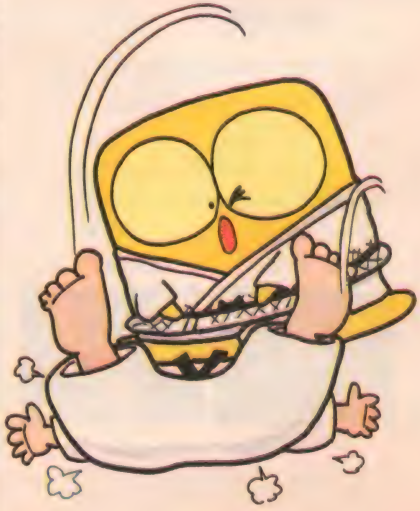
とってもベーシックな空手ゲーム

3本のうち2本取れば勝ち。それをどんどん勝ち抜いていく空手ゲームだ。途中に試し割りなどのイベントもある。発売当時も今もほとんど話題にならなかったゲームだが、やり込んでみると妙に味があり、クセになってしまうだろう。

○さあ試合開始だ！

○試し割りもあるぞ

	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
	2.40	2.20	2.30	2.40	2.40		11.70



©Nintendo・JALECO LTD. DATA EAST CORP

パズル アクション

スーパーロードランナー

両面

アイレム
'87年3月5日発売

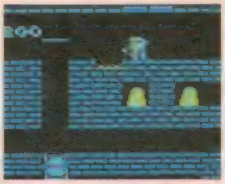
販売 —万個
書き換え —万回

レーザーで穴を掘って金塊を集めろ

床のブロックをレーザーで壊しながら金塊を集めるパズルアクション。敵の番人をうまく避けてすべての金塊を取ろう。2人同時プレイでは、2人が協力し合わないと取れない金塊があったりしておもしろい。ブロックを壊す順番をよく考えないと取れない金塊もあったりするから、むずかしいぞ。

アメリカのパソコンに初めて登場して以来、国内パソコンや業務用にまで移植された超人気パズルゲーム。

これがメイン画面だ



このように穴を掘れる

番人にやられるとだめ

金塊を全部取ると次へ

ゲームの結果	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	14.47
	3.04	2.76	3.09	3.06	2.82		

パズル アクション

スーパーロードランナーII

両面

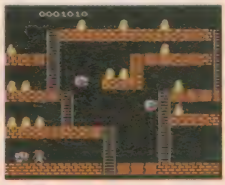
アイレム
'87年8月25日書き換え開始

書き換え専用
書き換え —万回

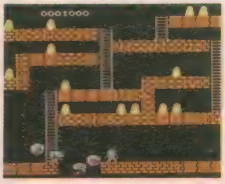
一般募集した優秀作30面がそろった

スーパーロードランナーのエディット機能を利用して一般ユーザーが作成した面の集大成。全30面からなる作品は、多数の応募の中から選ばれただけに、むずかしいものばかり。よっく考えてから穴を掘らないと、出られなくなったり一瞬の迷いで番人にやられてしまったりと大変。ちゃんと前作の面をすべて解いた人じゃないと1面もクリアできなかったりするんじゃないかな。スーパーロードランナーがなくても遊べる。

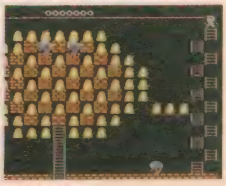
1面目でもむずかしい



考えないとやられる



はまってしまって大変



簡単そうでむずかしい

ゲームの結果	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	—
	—	—	—	—	—		

©IREM CORP. Licensed from Broderbund

きね子

両面	アイレム	販売 ―万個
	'86年11月28日発売	書き換え ―万回

単純かつ難解パズルゲーム

いわば、絵あわせパズルである。しかし、それだけではなく、もとの絵が動いているためにバラバラのピース部分も動くという仕掛けだ。それによって、ピースの数が少なくても長時間楽しめるようになっているというワケ。面(絵)は10種用意されていて、面が進めば進むほど絵の動きが複雑になっていく。それにつけて各面には独特のBGMが付いている。じっくり腰すえて楽しむ、大人のゲームといったところかな?

ピースが動く

このようにピースが刻一刻と動いている。上下、左右の動きをよく見よう。

絵も動く

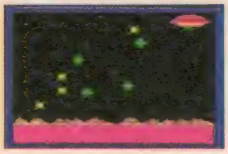
パズルを完成させると納得のいくまで絵が鑑賞できるようになっている。

3 ポンポコ ダヌキ

満月もズリズリと動くスグレ物グラフィック

タヌキの親子が登場して腹つつみを打つというグラフィック。満月は味があるが、なぜかカラスが飛んでいる。

5 SF インベーダー



インベーダーがボロボロ

画面にあらわれた空飛ぶ円盤が次々と宇宙人をハキ出していく。動きがゆっくりしている。

きね子収録パズル一覧

1	シーブリーズ
2	トミー・ザ・パイロット
3	ポンポコ ダヌキ
4	アクアリウム
5	SF インベーダー
6	タップ・タップ・タップ
7	メイジアン
8	サイエンス ラボ
9	ケイオス
10	リコレクション

ゲーム通信簿

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.56	3.33	2.56	2.86	2.70	15.01

©IREM CORP. Licensed from SADATO TANEDA Directed by TAMTEX

パズル	きね子II	両面	アイレム '87年5月1日書き換え開始	書き換え専用 / 書き換え—万回

データを変えて気分一新！

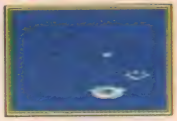
最初このきね子IIはきね子を買った人のみの書き換え可能なものだったけれど、後々になって、きね子・きね子IIともにディスクライターで書き換えられるようになった。このきね子、画面上で描いた絵をパズルにできるようなエディターがあったら、もっと楽しめたのに……。

1 レーダー

潜水艦のレーダーをイメージして作ったグラフィック…でも潜水艦といえばソナーのほうがいい。

●線が回転するワケ

2 ミルク・クラウン



牛乳の表面に牛乳のしずくを落とすとできるのがミルク・クラウン。なかなかキレイ

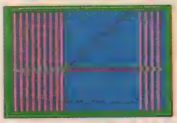
●上からしずくが

3 アスタロス

難破した宇宙船がズリズリと画面を横切っていくグラフィック。どこか寂しい感じがする……

●宇宙空間の雰囲気

4 ハタオリ



題名のとおり機織りの場面のグラフィックだ。動きのパターンがじつに複雑で難しい。

●なかなか良い動き

5 スペース・アンリミテッド

果てしない空間を表現しているグラフィック。上下の動きに目をつけて組みたてよう。

●シュールな感覚

6 トマト

上からトマトが何回も落ちていくというもの。つやといい色といいなかなかのトマトである。

●真赤なトマトに！

きね子II収録パズル一覧

1	レーダー
2	ミルク・クラウン
3	アスタロス
4	ハタオリ
5	スペース・アンリミテッド
6	トマト
7	ビリカード
8	ポリゴン
9	ヨーチエン
10	レーザー・ファイター

ゲーム名評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	———
	—	—	—	—	—		

パズルアクション

エッガーランド

両面

ハル研究所

'87年1月28日発売

販売 8万個

書き換え — 万回

やったらハマる。パズルアクション

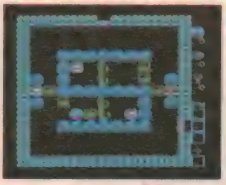
全100面もあるエッガーランドを舞台に王子ロロがララ王女を救いだすために活躍するパズルゲームだ。

どの面でも宝箱の中の鍵を取れば面クリアだが宝箱を開けるには面の中のハートマークをすべて取らなくてはならない。しかも手ごわい8種類の敵や一方通行の道、溶岩の川といった障害があり、自分の頭をフルに使わなくてはクリアできないぞ。

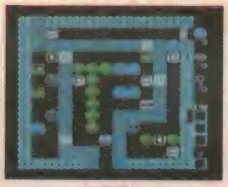
唯一の武器エッガーショットをうまく使ってララ王女を救いだそう。

ロロの戦いが今始まる

ララ王女が大王の手に



これがゲーム画面だ！



こんな裏技面もあるぞ

ゲーム総合評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
	3.03	2.64	2.74	2.65	2.91	13.97

パズル

パズルアクション

エッガーランド 創造への旅立ち

両面

ハル研究所

'88年8月20日書き換え開始

書き換え専用

書き換え — 万回

第2弾はコンストラクションつき！

エッガーランドの第2弾。今回の最大の特長はコンストラクションモードがついたことだ。これを使えば友達同士で面を作って遊ぶなんてこともできるようになったぞ。

また、前作は解いた面に戻ってきたり、次に進む面を選べたりしたのだが今回は1面ずつ順番に解いていくゲームになった。ゲームの中味はまったく変わってないぞ。前作をプレイしていなくてもおもしろく遊べるお勧めハマリゲームなのだ。

さらに新しい旅が待つ

ララを置いていくロロ

扉が無いのがわかる？

好きな面を作れるぞ！

ゲーム総合評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
	3.40	3.10	3.20	3.20	3.10	16.00

©HAL Laboratory

パズルアクション

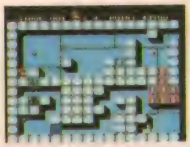
磁界少年メットマグ

両面

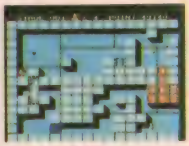
スクウェア　'87年7月3日発売　販売　5万個　書き換え　5万回

磁力パワーで電磁界から脱出だ

磁石は、S極とN極があって、同じ極性は反発し、違う極性は引き合うっていうのは知っているよね。メットマグは、そういった磁石の原理を取り入れたユニークなタイプのパズルゲーム。男の子版と女の子版で各々100面を楽しめる。



○赤と青が基本だ



○女の子版はこんな

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	
3.04	2.78	2.75	2.94	3.19		14.70

パズル

涙の倉庫番スペシャル

両面

アスキー　'86年7月30日発売　販売　一万個　書き換え　一万回

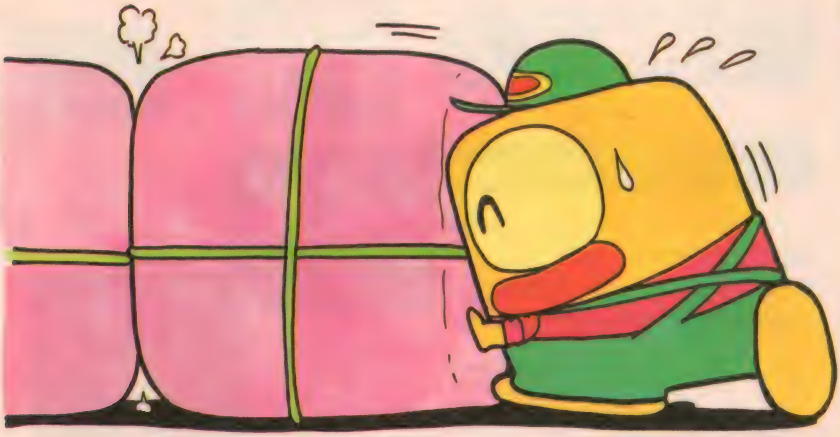
パズルゲームの開拓者的存在だぞ

倉庫の中の荷物を押して、決められた場所に片づけるパズルゲーム。このゲーム、パソコンからの移植版なんだけどFC版オリジナルの"ゲームモード"もある。これはロープなどの道具を使える楽しいモードだ。エディットもあってお得。

○青いのが荷物

○ビッグモードだ

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	
3.79	2.51	2.53	2.05	2.57		13.45



©シンキングラビット／スクウェア・シンキングラビット／アスキー

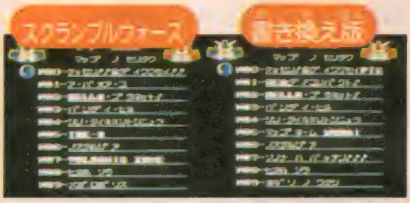
シミュレーション

SDガンダム(書き換え版)

両面	バンダイ	書き換え専用
	'88年1月20日書き換え開始	書き換え 一万回

500円で新しいマップを楽しむ

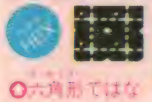
ガンダムのキャラをもとにスーパーディフォルメして、そのキャラを使いシミュレーションするゲーム。このゲームは人気だったスクランブルウォーズの書き換え版。しかしただの書き換え版ではなく、マップが一部新しく変わっているところに注目しよう。



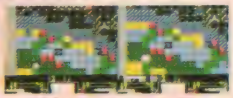
○スクランブルウォーズをもとに5つ変更

四角いHEXの上を移動

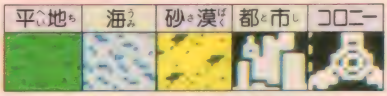
基本はシミュレーションのこのゲーム。四角いHEXの上を自軍のユニットを進めていき、敵の首都を奪う。そのHEXには色々な地形があるぞ。



○六角形ではなく四角形だ



○HEX上をMSが移動



○平地や海など地形により移動力が違う

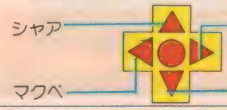
その地形を背景にMSが戦う

同一HEX上で敵とかさなると戦闘が始まる。戦闘はシミュレーションでなくアクションで行うんだ。また戦闘場所は敵と接触した地形でMSが戦うぞ。

○敵の上へ自軍のMSを

書き換え版だけのオマケ機能

ディスクをセットしたらタイトル画面が出るまで十字ボタンを押していよう。すると下の図のように押した方向のキャラが戦闘だけは自動的に行ってくれる。



○この画面まで

○戦闘はコンピュータが自動的に

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	19.60
	4.44	3.41	3.54	4.03	4.18		

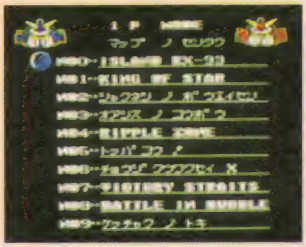
©創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

SDガンダムワールド マップコレクション

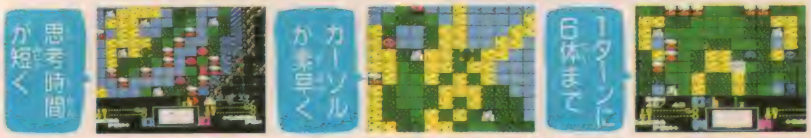
両面 | バンダイ '89年3月3日書き換え専用 | 書き換え専用 | 書き換え 一万回

新しいマップが用意された

書き換え版の第2弾。前回の書き換え版と違って、今度はマップが10個すべて新しいものに変わっている。その10個のマップはどれも変化に富んだものばかりだぞ。またゲームシステムも少し変更され、プレイしやすくなった。



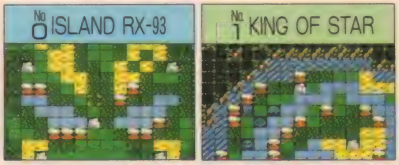
○各マップにはそれぞれ特徴がある



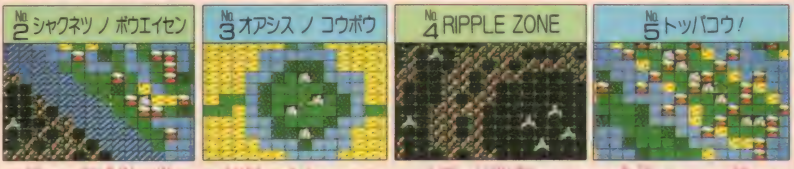
○コンピュータの思考時間が短くなったりと、プレイ時間の短縮化がはかられている

マップコレクション独自のマップ

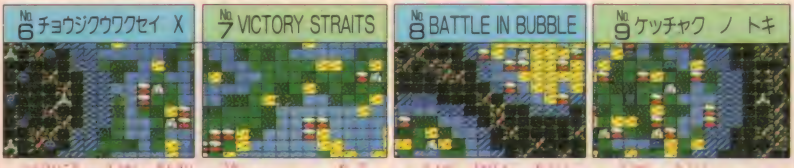
スクランブルウォーズ、そしてその書き換え版とはまったく違った新しいマップが登場。下にそのマップを紹介しておくが、どれもやりごたえがありそうだ。



○ガンダムの顔の形に　○宇宙がまわりを囲む



○斜めに大気圏が走る　○中央の都市をめぐり　○宇宙と小惑星だらけ　○火山がとても多いぞ



○変形的に宇宙が存在　○海がけっこう目立つ　○宇宙を中心に地上が　○宇宙も地上もあるぞ

ゲーム総合評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
	4.27	3.31	3.61	3.85	3.47	18.51

バルサーの光

シミュレーション　両面

ソフトプロ　'87年10月2日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

最新インタセプターで銀河を守れ！

宇宙に進出した人類が悪の宇宙人と戦うシミュレーションゲーム。往年の「スタートレック」というパソコンゲームを思い出す……というよりそのものなのである。パッと見には面白そうに見えるのだが乱数にたよりすぎているのが残念。

○味方スターベース

○銀河地図を見る

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.89	2.63	2.69	2.76	2.98	13.95

フェアリーテイル

シミュレーション　両面

ソフトプロ　'89年4月28日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

かわいい子供戦士たちの大活躍！

おとぎの国を舞台に、村の子供たちとゆかいな敵キャラが登場。フィールド上で敵とぶつかると、バトル面に。バトルは、ユニットの行動計画を立てると半リアルタイムで行われる。ただいまの戦闘を再現してくれるリプレイモード付き。

○フィールドは5面

○バトル面は多彩

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.00	2.89	2.65	2.94	3.07	14.55

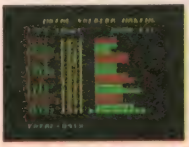
ブリーダー

シミュレーション　両面

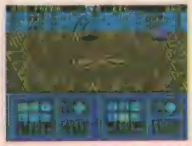
ソフトプロ　'86年12月15日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

戦闘ロボットシミュレーション！

特徴のある7台のロボットの中から1台選び出し、パラメータを設定して、その人独自のロボットをつくり、互いに戦わせようというゲーム。一見応用の広いソフトに見えるのだが、フタを開けてみるとかなりマニアックな仕上がりである。



○パラメータ設定画面



○ロボット同士の戦闘

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.67	2.08	2.04	2.20	3.25	12.24

19(ヌイーゼン)

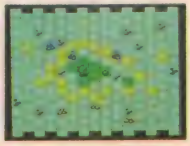
シミュレーション　両面

ソフトプロ　'88年3月4日発売　販売 — 万個　書き換え — 万回

19神が残した万能の石を手に入れろ

森、山、砂、水に由来する特徴ある4軍のうちの1つの軍の宰相となり、無人島に隠された万能の石を手に入れるために領地を取り合うというシミュレーションゲーム。初心者向けといいたいところだがユニットの動かし方が難しい。

○これが陣取り画面



○ユニットの戦闘だ

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.80	2.60	2.60	2.90	3.00	13.90

©ソフトプロ

バラエティ

ナゾラーランド

両面

サン電子
'87年2月6日発売

販売 10万個
書き換え —万回

クイズとパズルが盛りだくさん!!

謎のマガジンディスクの名のとおり、雑誌感覚が売りもののソフトだ。

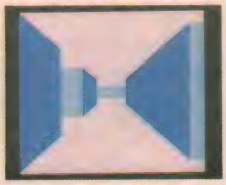
雑誌だから、記事によって好き嫌いがあるのは当然。でも500円でこの内容なら決して損はしない、書き換えだからこそお得なソフトなんだ。

目次●回転迷路ドアマン(迷路)●ナゾラー占い●スーパージグゾー(パズル)●モモコ姫を救え(アドベンチャー)●日本一周ウルトラクイズ●ファミコン適性検査(連射測定)●押し出しパズル●3D MAZE

○タイトル画面も謎っぽい

○雑誌には定番の占いた

○クイズに答えてお金持ち


○プレゼント問題だった

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	
	3.08	2.93	3.12	3.21	3.84		16.18

バラエティ

ナゾラーランド第2号

両面

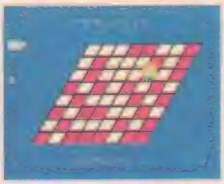
サン電子
'87年6月12日発売

販売 5万個
書き換え —万回

パワーアップして第2号の登場だ!!

第1号では、数の多さの割りに、中途半端な内容のゲームが目立ったのに比べて、かなり内容の充実がなされている。一方で、読者のおたよりを長々と紹介するなど、ヘンなところで雑誌にこだわっている。目次・パタリック——かわいいパズルゲーム ●世界一周ナゾラークイズ ●わらしべ——昔話のシミュレーション ●爆風トモちゃん——アクション ●ナゾラー少年探偵団 ●ナゾラーBOX——キャラ・エディタ

○出ましたねー 第2号


○あっ!!へっ○んびゅー

○アイドルトモちゃん♡

○好きなキャラが作れる

	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	
	3.31	3.10	3.34	3.36	3.53		16.64

©SUNSOFT/SEKAI BUNKA-SHA

バラエティ

ナゾラーランド第3号

両面

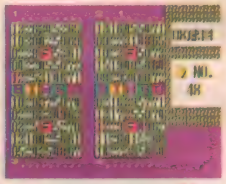
サン電子
'88年3月11日発売

販売 5万個
書き換え — 万回

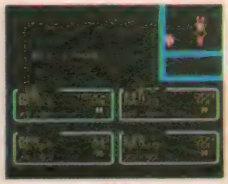
より一層雑誌的になった第3号だ!!

ついに連載モノまでできて、雑誌として固まってきた観のある第3号。各ゲームの路線もはっきりとうちだされてきており、より一層好みのわかれるところとなっている。好評のトモちゃんシリーズなど。目次・スゴロククイズ——クイズ+スゴロク
●爆走トモちゃん——大好評アクション ●ナゾラー少年探偵団 ●ピンゴゲーム——パーティーゲーム
●ナゾラーBOXおたよりコーナー
●ミスナゾラーコンテスト

○うーん、おめでたい絵だ



○みんなでワイワイ遊ぼう



○クイズも健在だよ

○帰ってきたトモちゃん

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	15.20
	3.20	2.90	3.00	2.90	3.20		

バラエティ

ナゾラーランドスペシャル

両面

サン電子
'87年12月18日発売

販売 4万個
書き換え — 万回

今度はマニアックに増刊号ですよ

ナゾラーのナゾラーたるゆえん、クイズの部分をおもいっきりクローズアップした増刊号の登場だ。クイズ1本に絞ってあるから、ボリュームも相当なもの。アドベンチャー的要素もとり入れられて、クイズ好きにはこたえられない作品となっている。基本的なルールは日本一周ウルトラクイズに似ているけれど、日本各地でクイズマスターにクイズで勝ち、ゆくゆくは、日本のクイズ界を牛耳るクイズ王なる人物を倒すのだ。

○さあ、どこからいくか

○クイズマスターはいずこ

○ついにクイズ王出現!!

○あーあ、負けちゃった

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	15.70
	3.10	2.90	3.20	3.20	3.30		

©SUNSOFT/SEKAI BUNKA-SHA

バラエティ

アップルタウン物語

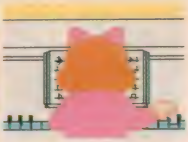
ものがたり

両面

スクウェア '87年4月3日発売 | 販売 10万個 | 書き換え 5万回

女の子の生活をのぞいてしまおう

大きな家に1人で留守番している女の子の生活を、眺めてしまおうというゲームだ。8つあるアイコンをうまく使って女の子のご機嫌をとると、ピアノを弾いたり、ファミコンをしたりとキミたちの目を楽しませてくれる。



●どこへ行くのかな　●ピアノも弾けるよ

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.89	2.41	2.25	1.98	3.11	12.64

バラエティ

極楽遊戯

ごくらくゆうぎ

両面

ソフエル '87年12月12日発売 | 販売 5万個 | 書き換え 10万回

8つのゲームが入って盛り沢山！

1人でやるよりも大勢でやったほうがもっと盛り上がるディスクソフト。スロットルやトランプ、ビンゴ、ルーレット、サイコロなどのゲームが全部で8種類入っている。パーティ用にはピッタリのエンターテイメントのソフト。

●旅のスロットル　●森のルーレット

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.70	2.60	2.80	2.60	2.90	13.60

バラエティ

ココナワールド

両面

ソフエル '87年4月11日発売 | 販売 10万個 | 書き換え —万回

ココナちゃんといっしょに遊んでね

このゲームの中には女の子向けの楽しい遊びがイッパイ入っているの。ある場所に行くと星占いができたり、ビンゴで遊べたり、落書きができたりするの。ちょっとワガママなココナちゃんとソフエルの森を冒険しましょうね♡

●動物がイジめるの　●星占いはワクワク

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.51	2.37	2.22	2.16	2.47	11.73

バラエティ

サンタクロースの宝箱

たからばこ

両面

テータイースト '87年12月4日発売 | 販売 —万個 | 書き換え —万回

クリスマスパーティには欠かせない

クリスマスの為だけにあるソフトがこれ。ビンゴ・ルーレット・スロットマシン・ポーカーダイスと4つのゲームで遊べるパーティーモードと、アニメーション画面に音楽が入ったクリスマスカードを作れるモードがあるぞ。

●ミンナでワイワイ　●素敵なカードだね

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.60	2.60	2.60	2.30	2.80	12.90

©ACTIVISION／スクウェア・ソフエル・MUSICAL PLAN LTD.／DATA EAST CORP.

ブロックくずし

謎の壁

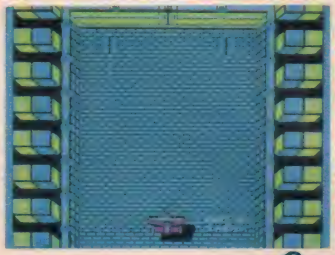
両面

コナミ
'86年12月13日発売

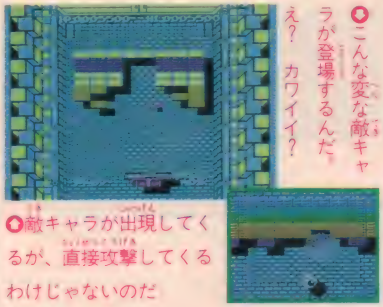
販売 — 万個
書き換え — 万回

ブロックくずしのニューウェーブ

だれもが知っているブロックくずしが、見事にパワーアップ。というのも、この玉を跳ね返すバーは、「レッドファイター」というメカなのだ。個性的な各面を、アイテムを利用しながらクリアしていく。まさに新感覚のブロックくずしだ。

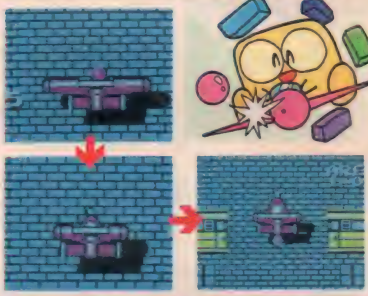


なーんの変哲もないブロックくずしのように見えるが…



こんな変な敵キャラが登場するんだ。え？ カワイイ？

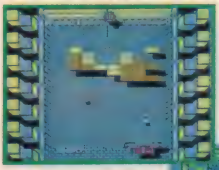
敵キャラが出現してくるが、直接攻撃してくるわけじゃないのだ



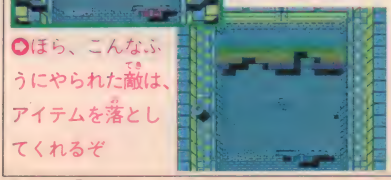
なんとバーが変形してしまう

敵をたおしてアイテムを取る

パワーアップアイテムは、各面をウロウロしている敵に玉を当てることによって出現する。玉が2個現れたりするのは定石としても、ミサイルや破裂弾まで登場するのだ。面によってはミサイルがないとクリア出来なかったりするぞ。



出現する敵に玉を当てるようにバーで角度をコントロールしよう



ほら、こんなふうにやられた敵は、アイテムを落としてくれるぞ

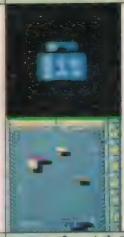
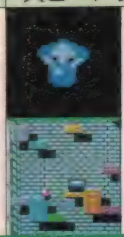
変な敵キャラたち

玉が当たるとわめく変な侵獣だ

その他のゲーム

©KONAMI

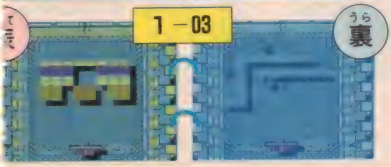
パワーアップアイテム

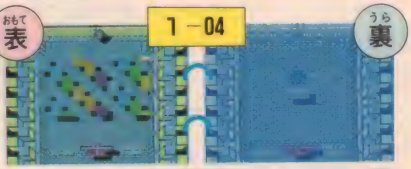
ハレーミサイル	1セットボンブ	ミサイル	パワーボール
			
玉の中心から破裂するよう弾を発射する。	画面上の敵をすべて消滅させる。意味なし。	取りにくいブロックもこれで攻撃できる。	玉がブロックで跳ね返らずに貫通するのだ。
タイムストッパー	**スピードダウン**	**ツインボール**	**ラージスクリーン**
			
敵の動きを止められる。この隙に敵を倒せ。	玉の移動速度が低速になって助かる。	新たに玉が出現して2個玉攻撃ができる。	バーの幅が広がって、打ち洩らしを防げる。

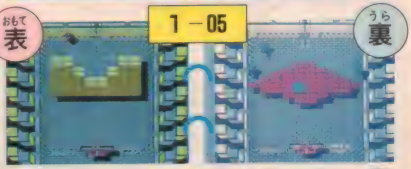
ステージは表裏で全84面！

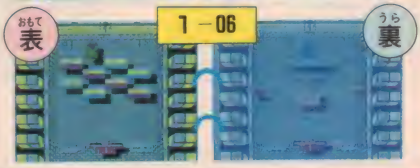
ステージは、4エリア21面ずつで計84面だ。突如出現するコナミマンに触れると裏面にワープしてしまうのでご注意。

これがウワサのコナミマンだ









	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	15.88
	3.20	2.87	3.38	3.35	3.08		

ボードゲーム

地雷くん

両面

ジャレコ
'88年7月29日発売

販売 —万個
書き換え —万回

コミカルタッチの鬼ごっこ

これは主人公ランが4人のチェイサーたちと鬼ごっこを繰りひろげるゲームである。

ルールは簡単で、各マップごとに設定されたターン数をランが逃げきれればいいだけ。

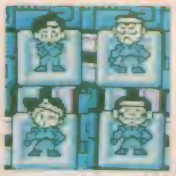
また、フィールド上には地雷くんという警備ロボットがいる。こいつが自分のマスにくると爆発して次のターンは1回休みなのだ。

ディスクに入っているマップにあきたら自分で面を作って遊ぶこともできるぞ。

主人公・ラン

○逃げる方専門。2種類の必殺技を持つ

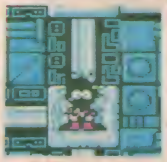
チェイサー4人組



○ランを追う4人組。それぞれ個性的だぞ

地雷くん

○これが地雷くん。意外とカワイイ！



○地雷くんにやられた。真っ黒コゲ

モードは2種類

ゲーム

コンストラクション

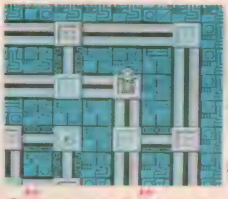
●テクニック紹介

うまく逃げるにはランしか使えないダブルムーブと爆弾を効果的に使おう。

他のテクニックはチェイサーも使えるからもたもたしてるとすぐ追いつめられるぞ。

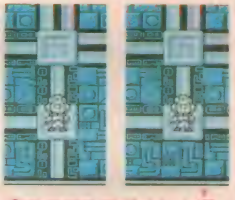
チェイサーの裏をかけ！

長距離ルート



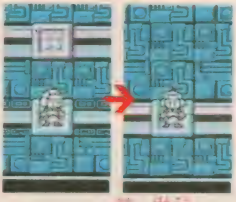
○赤いマスから赤いマスまでは一気にいけるぞ

ポイント切り換え



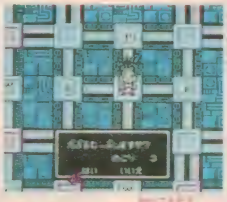
○Pのマスでポイント切り換え。90°右に回転する

ワープポイント



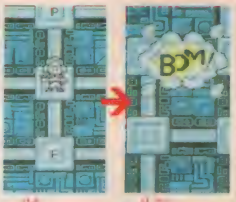
○Wのマスは同じ番号のマスへとワープができる

ダブルムーブ



○1ターンに2回行動できる。回数制限アリ

爆弾



○細いルートを破壊する。爆弾の数は決まってるぞ

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
	3.20	2.70	2.70	2.60	3.10	14.30

©JALECO LTD.

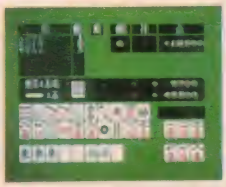
麻雀(二人用)

マージャン ふたりよう

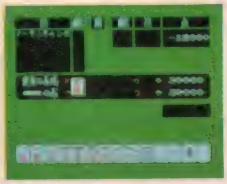
片面	任天堂	販売	21万個
	'86年2月21日発売	書き換え	26万回

女の子が脱がない正統派2人麻雀

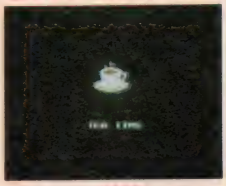
ファミコンの、元祖麻雀が、この麻雀ソフトだ。何の装飾もイベントもない単純なものだけど、当時はこれで結構燃えた。それに、たまに大三元や緑一色などという、普通の麻雀では考えられないような大きな手ができることがある。けど、このゲームにはダブルヤクマンがない。そこが非常においしい。どうしてもヤクマンをあがりたい人には、『大技林』の技を利用しよう。すごい配牌で、ヤクマンも簡単にできるぞ。



ツモ！　ホンイツ！



上級は、チョンボ有り



う～ん、一休みするか

ウル技でヤクマンだ！

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	——
	—	—	—	—	—		

麻雀家族

マージャン かぞく

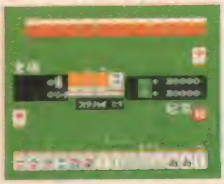
両面	アイレム	販売	一万個
	'87年8月7日発売	書き換え	一万回

4つのモードが選べる麻雀ゲーム

麻雀ゲームには、いろいろな形式があるけれど、麻雀家族は牌がリアルなことと、4つのモードがあるのが特徴。4つのモードには、東南麻雀のノーマルな麻雀。一発麻雀の役満ねらいのもの。麻雀先生の上がり役の指導を受けながら打つもの。上級麻雀のバラバラの牌列のまま打つものと、楽しみ方がたくさんあってうれしいことだね。とくに初心者でも、上級者でもプレイできるのが、親切設計だ。

ノーマルな2人用だ

役満ねらいの一発麻雀



指導もしてもらえる

牌が理牌してないぞ

ゲーム評価	キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合	14.29
	2.79	2.56	3.12	3.14	2.68		

©Nintendo・IREM CORP. Licensed from OX

麻雀

マージャン ごくう 麻雀悟空

両面

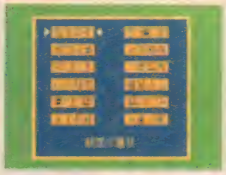
アスキー
'86年12月24日発売

販売 —万個
書き換え —万回

本格的な麻雀ゲームの決定版！

4人で卓を囲ったような実戦的なゲームが、この麻雀悟空。プレイする前には12人の中から自分を含む、4人を決めてプレイ開始。画面構成としては、4人分の配牌が見えないために必要に応じてスクロールする方式をとっている。そして、誰かが上がるとその方向にスクロールするのだ。

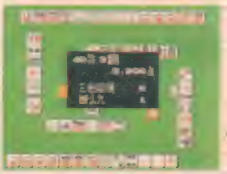
笑いたときもしゃべるし、麻雀ゲームには少ないBGMも用意されているのが特徴。



❶12人の中から4人選ぶ

❷かなり実戦的な画面だ

❸画面全体がスクロール



❹これが上がった画面

ゲーム通信簿	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	14.04
	2.50	2.41	3.15	3.22	2.76		

オセロ

オセロ Othello

片面

河田
'86年10月13日発売

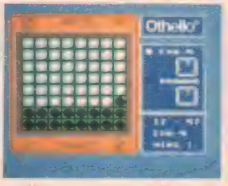
販売 27万個
書き換え 21万回

みんな知っているオセロゲームだ

ファミコンのオセロは非常に強い、しかも、最強であるはずのレベル4をクリアすると、レベル5があらわれるのだ。これらに勝つのは非常にたいへんだ。でも、勝った時の感動は、アクションやRPGのエンディングにも、勝るとも劣らないものだぞ。ぜひ、味わってほしい。このオセロ、実は裏ゲームでスロットも楽しめるのだ。ディスク半分で、2倍の楽しさなんて、とても得した気分になる。オセロ好きの人なら買い。

❶コンピュータは強いぞ

❷前半は互角以上だ



❸終わってみると負け！

❹これがスロットゲーム

ゲーム通信簿	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	13.56
	2.90	2.57	2.92	2.27	2.90		

©アスキー／シャノアール・ツクダオリジナル／河田

将棋

谷川浩司の将棋指南II

両面

ポニーキャニオン
'87年12月26日発売

販売 一万個
書き換え 一万回

あこがれのプロ棋士達と対局

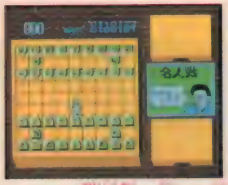
対局・詰将棋・次の一手と3つのモードが楽しめる将棋ソフト。

対局は、COM相手の勝ち抜き戦。まずはプロ棋士の米長・中原・升田・内藤にそっくりの刺客四天王との対局で、この4人を倒せば谷川浩司名人と名人戦の舞台で5番勝負を戦うことができる。四天王はそれぞれ1つだけ得意な形をもっているが、名人は数種類の戦法を使い分けるぞ。

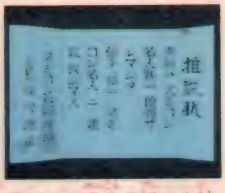
また，COMの指し手が早いので、イライラすることがなく遊べる。

○相手は四間飛車穴熊だ

○マッタや反転もできる



○これが名人戦の推せん状



○これが名人の推せん状

ゲーム通信簿

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.02	2.67	3.19	3.22	2.96	15.06

将棋

谷川浩司の将棋指南II詰め将棋

B面のみ

ポニーキャニオン
'88年8月10日書き換え開始

書き換え専用
書き換え 一万回

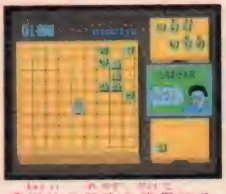
新作詰将棋と次の一手で棋力判定

谷川浩司の将棋指南IIから詰将棋と次の一手の新しい問題を入れた片面書き換え専用ソフト。

詰将棋は全部で40問あり、ほとんどの指し手にCOMが応対してくれるので初心者にもわかりやすい。

次の一手は全部で20問用意されている。1問ごとに選択肢の中から正着を3回選ぶ方式で、20問終えると棋力判定をしてくれる。

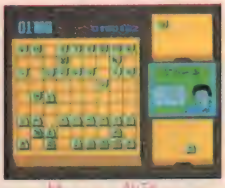
また、このソフトは将棋指南IIのB面を書き換えるようになっている。



○級位の目安を表示する

○やっと詰みあがったぞ

○形勢をよくみて選ぼう



○1問ごとに採点される

ゲーム通信簿

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.70	2.50	2.90	2.90	2.60	13.60

©PONY CANYON

パチコン

片面

東芝EMI '88年10月5日発売 | 販売 — 万個 | 書き換え 6 万回

パチンコもゲームでする時代!?

当初、カセットで発売されていたけど、ディスクの書き換え用として登場した。内容もカセット版とはまったく変わらずそのままになっている。このゲームでは台がたくさんあるから釘もそれぞれ違う。そこで釘を拡大して見ることができる。

○釘を拡大して見る　○フツーのセブン台

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
—	—	—	—	—	—

パチンコGP

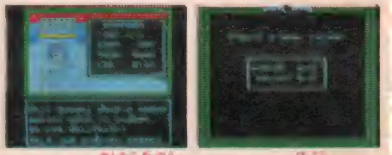
グランプリ

両面

データイースト '88年11月18日発売 | 販売 — 万個 | 書き換え — 万回

日本一のパチンカーを目指せ!!

2種のモードがウリ。グランプリモードでは全国8地区で開催されるパチンコ大会に参加して一定数のパチンコ台を打ち止めにして勝ち抜き、日本一を目指すというもの。トレーニングモードでは、3種の台を自由に設定して楽しめる。



○2モード選択可能　○ハイレグ美人も…

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
3.30	3.10	3.10	3.10	3.10	15.70

ピンボール

片面

任天堂 '89年5月30日発売 | 販売 — 万個 | 書き換え — 万回

誰もが知っているピンボールの元祖

最近、書き換え開始になったピンボール。もとはカセットで出ており、内容はディスクもまったく同じだ。シンプルで見やすい画面は上下に別れた2画面構成。

そして、あるところに玉が入るとボーナス面にもいけるんだ。

○玉を打て、打てー　○これがボーナス面

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
—	—	—	—	—	—

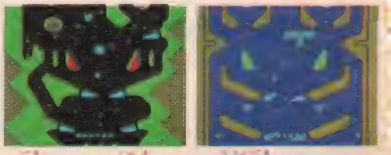
ムーンボールマジック

両面

スクウェア '88年7月12日発売 | 販売 — 万個 | 書き換え 10 万回

お得な書き換え専用ソフト

誰もが知っているピンボールにプレイの邪魔をする敵キャラやパワーアップの要素を入れたゲームがこれだ。ステージ数は全部で10。本物のピンボールみたいに台を揺らす（ここでは画面のコト）ができ、なかなか雰囲気を出している。



○敵キャラが邪魔だ　○宇宙的なステージ

キャラクタ	音楽	操作性	熟中度	オリジナリティ	総合
2.40	2.60	2.60	2.40	2.60	12.60

その他のゲーム

©東芝EMI・DATA EAST CORP.・Nintendo・スクウェア

音楽

ファミリーコンポーザー

両面

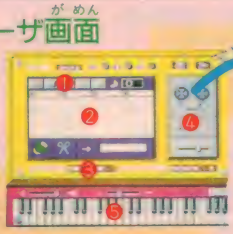
東京書籍	販売	−万個
'87年10月30日発売	書き換え	−万回

譜面が読み書き出来ない人でも、気軽に使える自動演奏装置なのだ。あらかじめ入力されている伴奏にあわせてメロディを弾いて録音する。といっても、十字ボタンを適当に操作するだけでそれなりにカッコいいメロディが作れるのがおもしろい。むずかしい理論なんていらない。

それだけではもの足りないという本格派の人にはメロディや伴奏を打ち込むモードもあり。

コンポーザ画面

右がメインのコンポーザー画面。譜面や楽器に弱い人は❷を見ながら録音しよう。



❹テープレコーダー
五線譜表示盤に切りかわる。

❶レコーティング・再生
記号は普通のラジカセなどと同じ意味。

❷メロディーグラフ
音の高低、長さを一本のラインで表した。

❸音色・リズム
14種の音色、24種のリズムから選ぶ。

❺キーボード
作曲・再生している音を●で表示する。

実際に作曲してみよう

作曲モードは3種類

①、②は、メロディを、③は伴奏をコードで入力するモードになっている。

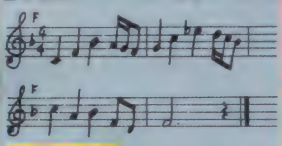
①リアルタイム入力
十字ボタンを上下させるだけで、勝手に伴奏にあわせて作曲してゆく。

②グラフ入力
1音ずつ細かい部分を指定しながら打ち込んでゆくモード。上級者向けだ。

③コード入力
伴奏を入力するモード。コードを1拍分ずつ打ち込んでゆくことができる。

②と③を使って音を入力

この譜面はみんながよく知っている曲を簡単にしたもの。録音してみて。



メロディグラフを見ながら、1音ずつ打ち込んでみよう。

音色

ピアノ1	ベル	
オルガン	ハーモニカ	
オーボエ	ふえ	
ブラス	その他	

リズム

ロック1	ジャズ	サンバ
ブギウギ	ワルツ1	レゲエ
ポップス1	カノン	タンゴ
ディスコ	フォーク1	スパニッシュ1
フュージョン	ボサノバ	その他

最後に音色とリズムを設定。いろいろ試そう。

画面を加える

こうして出来あがった曲に、グラフィック画面をつけ加えることができる。海辺のカフェテラス「マリンスクエア」だ。これ1種類しかないけど。ところで上の曲が何だかわかるかな？

キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
2.94	3.38	2.91	2.87	3.16	15.26

ETC.

©東京書籍

現在書き換え中のディスクゲーム一覧

アイスクライマー
アイスホッケー
亜空戦記　ライジン
ウルトラマン倶楽部　地球奪還作戦
ウルトラマン2出撃科特隊
エキサイティング・サッカー
エキサイティング・バスケット
エキサイティング・ビリヤード
エキサイティング・ベースボール
SDガンダムワールド
SDガンダムワールド　マップコレクション
エッガーランド　創造への旅立ち
F1レース
帰ってきたマリオブラザース
仮面ライダーBLACK
カリーンの剣
奇々怪界　悠遊編
キック&ラン
機動警察パトレイバー
グーニーズ
コナミック　アイスホッケー
コナミック　テニス
ゴルフトーナメントUSコース
ザナック
サムライ・ソード
じゃあまん探偵団　魔隣組
ジャイラス
地雷くん
シルヴィアーナ
新・鬼ヶ島
スーパーマリオブラザース
スーパーマリオブラザース2
スマッシュピンポン
3Dホットラリー
ゼルダの伝説
谷川浩司の将棋指南Ⅰ
タマ&フレンズ
タロット占い
探偵神宮寺三郎・危険な二人
ダンディー
ツインビー
遠山の金さんすべえすぱ帖　Mr. GOLD
ドラキュラⅠ
ドンキーコングJR.
ナゾラーランドスペシャルⅡ
なんきんのアドベンチア
バーガータイム
バイオミラクル　ぼくってウパ
爆闘士バットンくん
パチコン
パチンコグランプリ
パットバットゴルフ
バブルボブル
ハレーウォーズ
バレーボール
ビッグチャレンジ/ガンファイター
ビッグチャレンジ/柔道選手権
ビッグチャレンジ/ドッグファイトスピリット
ファミコン探偵倶楽部
VS. エキサイトバイク
風雲少林拳　暗国の魔王
プロフェッショナル麻雀悟空
プロレス
麻雀家族
麻雀（二人用）
魔塔の崩壊
もえろツインビー
遊メイズ
夢工場ドキドキパニック
リンクの冒険
レッキングクルー
ワードナの森

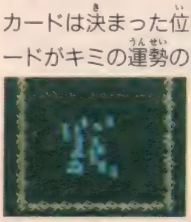
占い　タロット占い　両面

スコービオソフト　'88年12月23日発売　販売 — 万個　書き換え — 万個

タロットカードで占うゲームなんだ

タロットカードがでてきて占う珍しいゲーム。もちろん占える種類は、恋愛、仕事、勉強といろいろ選べる。

念をこめてカードをシャッフルすると、カードは決まった位置に並んで、そのカードがキミの運勢のタロットになる。



○まずはシャッフル　○こんナンでました

	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
	2.85	2.70	2.62	2.47	2.83		13.47

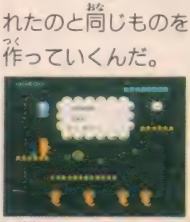
教育　マイケルEnglish大冒険　両面

スコービオソフト　書き換え予定　販売 — 万個　書き換え — 万個

遊んで勉強する英語の教育ソフト

ゲームは遊ぶものだけど、このゲームは勉強する教育ソフトなのだ。

猫のマイケルを操作して、次々に浮かび上がってくるアルファベットを指定されたのと同じものをとっていく。単語も作っていくんだ。



○同じのを取ろう　○ほかのはダメだよ

	キャラクタ	音楽	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合	
	3.01	2.83	2.67	2.64	2.92		14.07

ETC.

©SCORPION SOFT・小林まこと／キティエンタープライズ／講談社／SCORPION SOFT

目的別さくいん

●スーパーマリオタイプのアクションで遊びたい
工場ドキドキパニック---6
ぼくってウパ---10
スーパーマリオブラザーズ---12
スーパーマリオブラザーズ2---13
ハオ君の不思議な旅---18
子猫物語---22

●キャラが活めのアクションで遊びたい
悪魔城ドラキュラ---4
メトロイド---8
スーパーマリオブラザーズ2---13
グリーンベレー---17
アルマナの奇跡---20
ウルトラマン2　出撃科特隊---20
仮面ライダーBLACK---21
ビクター・カオス---23
塔の崩壊---25
レリクス　暗黒要塞---27

●キャラがかわいいアクションで遊びたい
工場ドキドキパニック---6
ぼくってウパ---10
パルテナの鏡---15
ゲーニーズ---17
ハオ君の不思議な旅---18
アイスクライマー---19
レッキングクルー---19
奇々怪界　怨海編---21
タマ&フレンズ---22
バブルボブル---24

●ゲーセンからの移植ゲームで遊びたい
グリーンベレー---17
アイスクライマー---19
奇々怪界　怨海編---21
ドンキーコング---23
ドンキーコングJr---23
バーガータイム---24
バブルボブル---24
遊メイズ---26
ワードナの森---27
ジャイラス---53
ツインビー---54
赤い要塞---55
ガンスモーク---55
セクションZ---56
ハレーウォーズ---56
VS. エキサイトバイク---66
スーパーロードランナー---73
スーパーロードランナーⅡ---73

●レトロなゲームで遊びたい
帰って来たマリオブラザーズ---14
とびだせ大作戦---16
アイスクライマー---19
レッキングクルー---19
ドンキーコングJr---23
バーガータイム---24
レプリカート---27
ディープダンジョン---34
勇士の紋章---34
ゴルフ---68
サッカー---69
テニス---70
ベースボール---71
KARATE CHAMP---72
涙の倉庫番スペシャル---77
麻雀(二人用)---87
パチコン---90
ピンボール---90

●アクションRPGで遊びたい
ゼルダの伝説---28
リンクの冒険---30
愛戦士ニコル---35
ドラキュラⅡ---35
エスパードリーム---36
カリーンの剣---36
シルヴィアーナ---36
ダンディー---37
ドルイド---37
ファイヤーバム---37
メルヘンヴェール---37

●アクションのないRPGで遊びたい
クレオパトラの魔宝---32
ウルトラマン倶楽部---33
ディープダンジョン---34
勇士の文章---34

●パソコンからの移植ゲームで遊びたい
ナイト・ロアー---24
妖怪屋敷---26
レプリカート---27
レリクス　暗黒要塞---27
アスピック---36
メルヘンヴェール---37
ザナック---50
トップルジップ---56
スマッシュピンポン---67
きね子---74
きね子Ⅱ---75
エッガーランド---76
エッガーランド　創造への旅立ち---76
涙の倉庫番スペシャル---77
アップルタウン物語---83
麻雀悟空---88
ムーンボールマジック---90

●2人以上で同時に遊べるゲームがしたい
帰って来たマリオブラザーズ---14
爆闘士バットンくん---18
アイスクライマー---19

バブルボブル ----24
ツインビー ----54
もえろツインビー ----57
バレーボール ----58
VS. エキサイトバイク ----66
スマッシュピンポン ----67
エキサイティングサッカー ----69
キック&ラン ----69
サッカー ----69
エキサイティングバスケット ----69
アイスホッケー ----70
コナミックアイスホッケー ----70
テニス ----70
コナミックテニス ----70
エキサイティングベースボール ----71
ベースボール ----71
プロレス ----72
KARATE CHAMP ----72
スーパーロードランナー ----73
スーパーロードランナーII ----73
SDガンダム(書き換え版) ----78
SDガンダムワールド マップコレクション ----79
パルサーの光 ----80
フェアリーテイル ----80
ブリーダー ----80
19(ヌイーゼン) ----80
ナゾラーランド ----81
ナゾラーランド 第2号 ----81
ナゾラーランド 第3号 ----82
ナゾラーランドスペシャル ----82
極楽遊戯 ----83
サンタクロースの宝箱 ----83
地雷くん ----86
Othello ----88

●ちょっと笑えるアドベンチャーがしたい
新・鬼ヶ島 ----38
なんきんのアドベンチア ----48
Mr・GOLD ----49

●しぶめな推理アドベンチャーがしたい
ファミコン探偵倶楽部 ----40
ファミコン探偵倶楽部II ----42
新宿中央公園殺人事件 ----44
探偵神宮寺三郎・危険な二人 ----45

●かわいい女の子の出るアドベンチャーがしたい
ファミコン探偵倶楽部2 ----42
中山美穂のトキメキハイスクール ----46
水晶の龍 ----47
タイタニックミステリー ----49
デッドゾーン ----49
リサの妖精伝説 ----49

●ちょっと変わったアドベンチャーが遊びたい
じゃあまん探偵団魔窟組 ----48
なんきんのアドベンチア ----48
タイタニックミステリー ----49

●SFっぽいアドベンチャーで遊びたい
水晶の龍 ----47
サムライソード ----48
デッドゾーン ----49
Mr・GOLD ----49

●ひたすら撃ちまくるシューティングがしたい
ザナック ----50
垂空戦記ライジン ----55
ガルフォース ----55
セクションZ ----56
ハレーウォーズ ----56
ビッグチャレンジ!ドッグファイトスピリット ----57

●キャラのかわいいシューティングで遊びたい
オトッキー ----52
ツインビー ----54
トップルジップ ----56
もえろツインビー ----57

●アクション要素の入ったシューティングがしたい
赤い要塞 ----55
ガンスモーク ----55
リフレクトワールド ----57

●ゴルフゲームで遊びたい
ゴルフJAPANコース ----62
ゴルフUSコース ----64
ゴルフ ----68
パット・パット・ゴルフ ----68
プロゴルファー猿 ----68

●レースゲームで遊びたい
ファミコングランプリ F1レース ----60
3Dホットラリー ----65
VS. エキサイトバイク ----66

●サッカーゲームで遊びたい
エキサイティングサッカー ----69
キック&ラン ----69
サッカー ----69

●アイスホッケーゲームで遊びたい
アイスホッケー ----70
コナミックアイスホッケー ----70

●格闘技ゲームで遊びたい
風雲少林拳 暗黒の魔王 ----25
風雲少林拳 ----25
プロレス ----72
ビッグチャレンジ! 柔道選手権 ----72
KARATE CHAMP ----72

●ベースボールゲームで遊びたい
エキサイティングベースボール ----71
ベースボール ----71

●ちょっと変わったスポーツゲームがしたい
バレーボール ----58
スマッシュピンポン ----67
エキサイティングビリヤード ----67
ウィンターゲームズ ----68
エキサイティングバスケット ----69
ビッグチャレンジ! GOGOボウリング ----71

●アクション&パズルで遊びたい
スーパーロードランナー ----73
スーパーロードランナーII ----73
エッガーランド ----76

エッガーランド　創造への旅立ち----76
磁界少年　メットマグ----77

●じっくり考えられるパズルで遊びたい
きね子----74
きね子Ⅱ----75
涙の倉庫番スペシャル----77

●アニメやまんがのキャラのゲームがしたい
ウルトラマン2　出撃科特隊----20
ウルトラマン----20
仮面ライダーBLACK----21
機動警察パトレイバー----21
キン肉マン　キン肉星王位争奪戦----22
子猫物語----22
ダーティーペア----22
タマ&フレンズ----22
トランスフォーマー　ザ・ヘッドマスターズ----23
おもいっきり探偵団覇悪怒組----24
ウルトラマン倶楽部----33
じゃあまん探偵団魔空組----48
なんきんのアドベンチア----48
Mr・GOLD----49
ガルフォース----55
プロゴルファー猿----68
SDガンダム(書き換え版)----78
SDガンダムワールド　マップコレクション----79

●本格的なシミュレーションがしたい
パルサーの光----80
19(ヌイーゼン)----80

●いろんなゲームがつまったものが欲しい
ナゾラーランド----81
ナゾラーランド第2号----81
ナゾラーランド第3号----82
極楽遊戯----83
サンタクロースの宝箱----83

●人と違ったものが欲しい
アップルタウン物語----83
ココナワールド----83
タロット占い----92
マイケルEnglish大冒険----92

●ブロック崩しがしたい
謎の壁----84

●ボードゲームで遊びたい
地雷くん----86

●麻雀ゲームで遊びたい
麻雀(二人用)----87
麻雀家族----87
麻雀悟空----88

●オセロゲームで遊びたい
Othello----88

●将棋で遊びたい
谷川浩司の将棋指南Ⅱ----89
谷川浩司の将棋指南Ⅱ　詰め将棋----89

●パチンコで遊びたい
パチコン----90
パチンコGP----90

●ピンボールで遊びたい
ピンボール----90
ムーンボールマジック----90

●音楽を作ってみたい
オトツキー----52
ファミリーコンポーザー----91

●占いがしたい
タロット占い----92

●ちょっと勉強もしてみたい
マイケルEnglish大冒険----92

●3Dクラス対応のゲームが欲しい
風雲少林拳　暗黒の魔王----25
ファルシオン----54
3Dホットラリー----65

●片面でOKのゲームが知りたい
スーパーマリオブラザーズ----12
スーパーマリオブラザーズ2----13
グーニーズ----17
アイスクライマー----19
レッキングクルー----19
ドンキーコング----23
ドンキーコングJr----23
バーガータイム----24
ザナック----50
ツインビー----54
バレーボール----58
スマッシュピンポン----67
ゴルフ----68
サッカー----69
アイスホッケー----70
テニス----70
ベースボール----71
プロレス----72
KARATE CHAMP----72
麻雀(二人用)----87
Othello----88
パチコン----90

●書ディスクでしか書き換えられないゲームが知りたい
中山美穂のトキメキハイスクール----46
リサの妖精伝説----49
ファミコングランプリ　F1レース----60
ゴルフJAPANコース----62
ゴルフUSコース----64
3Dホットラリー----65

50音順さくいん

あ

アイスクライマー----19
アイスホッキー----70
愛戦士ニコル----35
赤い要塞----55
亜空戦記ライジン----55
悪魔城ドラキュラ----4
アスピック----36
アップルタウン物語----83
アルマナの奇跡----20
ウィンターゲームズ----68
ウルトラマン----20
ウルトラマン2 出撃科特隊----20
ウルトラマン倶楽部----33
エアフット----20
エキサイティングサッカー----69
エキサイティングバスケット----69
エキサイティングビリヤード----67
エキサイティングベースボール----71
エスパードリーム----36
エッガーランド----76
エッガーランド 創造への旅立ち----76
エレクトリシャン----21
Othello----88
オトッキー----52
おもいっきり探偵団覇悪怒組----24

か

帰って来たマリオブラザーズ----14
仮面ライダーBLACK----21
KARATE CHAMP----72
カリーンの剣----36
ガルフォース----55
ガンスモーク----55
奇々怪界 怒濤編----21
キック&ラン----69
機動警察パトレイバー----21
きね子----74
きね子Ⅱ----75
キン肉マン キン肉星王位争奪戦----22
グーニーズ----17
グリーンベレー----17
クレオパトラの魔宝----32
極楽遊戯----83
ココナワールド----83
コナミックアイスホッケー----70
コナミックテニス----70
子猫物語----22
ゴルフ----68
ゴルフJAPANコース----62
ゴルフUSコース----64

さ

サッカー----69
ザナック----50
サムライソード----48
サンタクロースの宝箱----83
磁界少年 メットマグ----77
じゃあまん探偵団魔法組----48
ジャイラス----52
地雷くん----86
シルヴィアーナ----36
新・鬼ヶ島----38
新宿中央公園殺人事件----44
水晶の龍----47
スーパーロードランナー----73
スーパーロードランナーⅡ----73
SDガンダム(書き換え版)----7
SDガンダムワールド マップコレクション----79
スーパーマリオブラザーズ----14
スーパーマリオブラザーズ2----13
スマッシュピンポン----67
3Dホットラリー----65
セクションZ----56
ゼルダの伝説----28

た

ダーティーペア----27
タイタニックミステリー----49
谷川浩司の将棋指南Ⅱ----85
谷川浩司の将棋指南Ⅱ 詰め将棋----89
タマ&フレンズ----22
タロット占い----92
探偵神宮寺三郎・危険な二人----45
ダンディー----37

ツインビー----54
ディープダンジョン----34
デッドゾーン----49
テニス----70
ドクター・カオス----23
トップルジップ----56
とびだせ大作戦----16
ドラキュラⅡ----35
トランスフォーマー　ザ・ヘッドマスターズ----23
ドルイド----37
ドンキーコング----23
ドンキーコングJr----23

な

ナイト・ロアー----24
中山美穂のトキメキハイスクール----46
謎の村雨城----16
謎の壁----84
ナゾラーランド----81
ナゾラーランド　第2号----81
ナゾラーランド　第3号----82
ナゾラーランドスペシャル----82
忍の倉庫番スペシャル----77
ねんきんのアドベンチア----48
N9(ヌイーゼン)----80

は

バーガータイム----24
バイオミラクル　ぼくってウパ----10
ハオ君の不思議な旅----18
爆闘士パットンくん----18
パチコン----90
パチンコGP----90
パット・パット・ゴルフ----68
バブルボブル----24
パルサーの光----80
パルテナの鏡----15
ハレーウォーズ----56
バレーボール----58
ビッグチャレンジ！　ガンファイター----56
ビッグチャレンジ！　GOGOボウリング----71
ビッグチャレンジ！　ドッグファイトスピリット----57
ビッグチャレンジ！　柔道選手権----72
ピンボール----90
ファイヤーロック----25
ファイヤーバム----37
ファミコン探偵倶楽部----40
ファミコン探偵倶楽部Ⅱ----42
ファミコングランプリ　F1レース----60
ファミリーコンポーザー----91
ファルシオン----54
VS. エキサイトバイク----66
風雲少林拳----25
風雲少林拳　暗黒の魔王----25
フェアリーテイル----80
ブリーダー----80
プロゴルファー猿----68
プロレス----72
ベースボール----71

ま

麻雀(二人用)----87
麻雀家族----87
麻雀悟空----88
マイケルEnglish大冒険----92
魔塔の崩壊----25
Mr. GOLD----49
ムーンボールマジック----90
迷宮寺院ダバダ----26
メトロイド----8
メルヘンヴェール----37
もえろツインビー----57
モンティのドキドキ大脱走----26

や

勇士の紋章----34
遊メイズ----26
夢工場ドキドキパニック----6
妖怪屋敷----26

ら

リサの妖精伝説----49
リフレクトワールド----57
リンクの冒険----30
レッキングクルー----19
レプリカート----27
レリクス　暗黒要塞----27

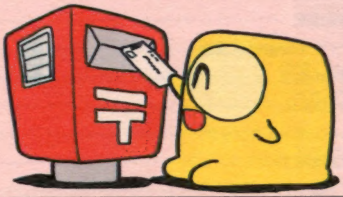
わ

ワードナの森----27

ディスク書き換え豆知識

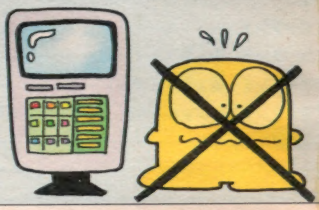
近くで書き換えられない場合

近くにディスクライターのあるお店がなかったり、既に書き換えがされていないゲームが欲しい場合は、近くの任天堂営業所に書き換え料と、何のゲームに書き換えて欲しいかを書いたモノ、そしてディスクカードを送れば〇K。このカタログで書き換え中のゲームなら全て書き換えて（青ディスクは青ディスクにのみ書き換え）くれるよ。



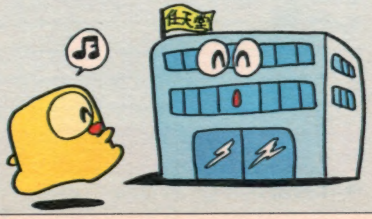
書き換えが中止になるのは？

ディスクライターで書き換えが中止されるのは基本的に、まったく書き換えがされなくなった時、つまりこのゲームはもう書き換える人がいなくなったと判断された時なんだ。逆にいつまでもディスクライターに残っているのは超ロングヒットの優良ゲーム。噛めば噛むほど味のでる、いわば一生モンのゲームなわけだ。



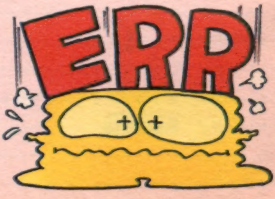
書き換えてるハズなのに…?!

〝書き換え中〟になっていても、近くのお店にナイ！　なんてことがタマにある。これはゲームの売れ方に応じて、お店の品揃えが若干異なっているからなんだ。よく書き換えられるモノはどこに行ってもあるけれど、タマ〜に…っていうゲームはちょっと大きめのお店の方が狙い目。もちろん任天堂に送っても大丈夫だよ。



ディスクエラーが出た時は？

ディスクカードのデータエラーなどにより、書き換えができなくなってしまった場合は、書き換えの時と同じ要領で（書き換え・修理料500円）をそえて任天堂まで送れば修理してもらえるぞ。但し、セーブされていたデータはクリアされてしまうよ。もちろんコピーなどをしている最中に壊れたものについてはダメだからそのつもりで。



本文イラスト／瀧瀬ひ

ディスクゲーム 部門別BEST5!

最後はディスクゲームの部門別ベスト5の発表。ディスク3年間の歩みの中で、心に残る名作ゲームはコレなのであるっ!(パチパチ)

キャラクタ

なじみぶかいキャラクタ、人気の高いキャラクタはいったいどれ?

1	スーパーマリオブラザーズ2	4.497
2	新・鬼ケ島	4.490
3	ゼルダの伝説	4.445
4	SDガンダム	4.437
5	SDガンダムマップコレクション	4.270

音楽

ゲームを盛り上げるBGM。リアルな効果音で楽しませるゲームは

1	悪魔城ドラキュラ	4.434
2	新・鬼ケ島	4.339
3	ゼルダの伝説	4.332
4	スーパーマリオブラザーズ2	4.089
5	メトロイド	4.076

操作性

打てばこたえる動きのよさ。簡単な操作でいろんな動きが楽しめる

1	悪魔城ドラキュラ	4.346
2	メトロイド	4.179
3	新・鬼ケ島	4.141
4	プロレス	4.088
5	ゼルダの伝説	4.073

熱中度

思わず最後までクリアしてしまう。徹夜してまでゲームするモノは

1	ゼルダの伝説	4.511
2	新・鬼ケ島	4.402
3	悪魔城ドラキュラ	4.353
4	ファミコン探偵倶楽部	4.233
5	もえろツインビー	4.212

オリジナリティ

あっと驚く斬新さ。こんなゲーム見たコトないっという目新しさが

1	新・鬼ケ島	4.376
2	ゼルダの伝説	4.269
3	悪魔城ドラキュラ	4.265
4	SDガンダム	4.180
5	メトロイド	4.095

総合評価

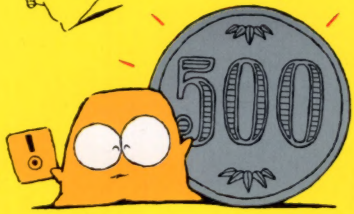
そしてこれが絶対買っても大丈夫の名作ゲーム/　ベスト5だっ//

1	新・鬼ケ島	21.748
2	ゼルダの伝説	21.630
3	悪魔城ドラキュラ	20.644
4	スーパーマリオブラザーズ2	20.111
5	夢工場ドキドキパニック	19.928

Cover Illustration/Nintendo　©Nintendo　ディスくんは任天堂の商標です

ディスク　ライター

DISK WRITER



書き換えゲーム全カタログ

ファミリーコンピュータ Magazine

No.12特別付録①